Tot.314

昔日巨头THQ申请破产保护 ·《怪物猎人4》宣布延期

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



– 强作袭来 –

如龙5 圆梦之人

主线剧情流程+全分支攻略

– 特稿 –

另一只眼看如龙

如龙系列杂谈

新闻专题

亚洲游戏展2012

展会现场直击+四大知名制作人专访

稻船敬二 · 北濑佳范 · 桥本真司 · 鲤沼久史

前线狙击

古墓丽影

真·三国无双7/怪物猎人4

末日余生/心灵传说R

英雄传说 闪之轨迹/龙之信条 黑暗觉者

初音未来 女歌手计划 F/超级机器人大战UX

闪乱神乐 少女们的证明

特别企划

游戏末日生存手册

2012玩家求生指南

读游戏

地球守护者Gaia Saviour

第2次超级机器人大战 原创世纪 剧情摘要

2013.1B

定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

02>

Gamehalo 特别收录 PS全明星大乱斗 编辑部大赛

游戏试玩 战神 超凡 多人BETA 激斗竞技场 | 特别收录 艾齐奥VS斯内克

新作影像 幻痛 | 末日余生 | 战争机器 审判日 | 恶魔城 暗影之王Ⅱ | 黑暗之魂Ⅱ

本期赠品

Gamehalo高清光盘+战争机器 审判日 精美海报


官方中文版5月7日，同步上市！
2013年最受期待的游戏之一
末日余生

CONTENTS

强作袭来

另一只眼看“如龙” 12
《如龙》世界杂锦 & 福冈“永洲街”漫游指南
《如龙 5 圆梦之人》攻略 20







总第314期

1B

COVER STAFF

封面用图：《古墓丽影》
封面设计：一刀

© Square Enix Ltd.







读编交流

天下聚会 115
读编往来 118
小编寄语 124
发售表 126
游风艺苑 128

健康游戏忠告

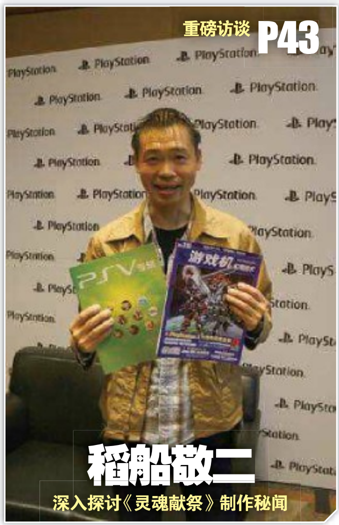
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：

本期主打











新闻资讯

PS电玩大本营 3
游戏情报站 4
新闻专题 40
新作短波 46
前线狙击 50
闪乱神乐 少女们的证明 50
心灵传说 R 54
英雄传说 闪之轨迹 58
初音未来 女歌手计划 F 60
末日余生 62
真・三国无双 7 64
超级机器人大战 UX 66
古墓丽影 68
龙之信条 黑暗觉者 70
怪物猎人 4 72
黄金眼 76

实用技术

研究中心 78
第2次超级机器人大战 原创世纪 78
游戏进行时 80
3DS应援团 82
VITA命 84

游戏文化

读游戏 86
多边共享 96
游戏姬 100
达人来了 104
特别企划 106
自由谈 116



郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战 UX 66
怪物猎人 4 72
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 光盘

PS3

PS 全明星大乱斗 光盘
初音未来 女歌手计划 F 60
第 2 次超级机器人大战 原创世纪 78 光盘
恶魔城 暗影之王 2 光盘
古墓丽影 68 光盘
黑暗之魂 Ⅱ 光盘
黑骑士之剑 77
幻痛 光盘
龙之信条 黑暗觉者 70
美国门萨高智商学院 77
末日余生 62 光盘
逆转骑士 77
荣誉勋章 战士 光盘
如龙 5 圆梦之人 20 76
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ –3 光盘
神奇魔法书 咒语之书 76
生化奇兵 无限 48 光盘
生化危机 6 光盘
死亡空间 3 光盘
英雄传说 闪之轨迹 58
战地双雄 恶魔联盟 48 光盘
战神 超凡 光盘
真・北斗无双 77
真・三国无双 7 64

PSP

AKB1/149 恋爱总选举 77
光明方舟 47
海贼王 冒险的黎明 76
圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙 80
银魂之双六 46

PSV

AKB1/149 恋爱总选举 77
闪乱神乐 少女们的证明 50
心灵传说 R 54
英雄传说 闪之轨迹 58
灾厄 重生 81

X360

Kinect 派对 77
恶魔城 暗影之王 2 光盘
古墓丽影 68 光盘
光环 4 光盘
黑暗之魂 Ⅱ 光盘
黑骑士之剑 77
幻痛 光盘
龙之信条 黑暗觉者 70
美国门萨高智商学院 77
荣誉勋章 战士 光盘
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ –3 光盘
生化奇兵 无限 48 光盘
生化危机 6 光盘
死亡空间 3 光盘
战地双雄 恶魔联盟 48 光盘
战争机器 审判日 光盘
真・北斗无双 77

Gamehalo



本期光盘精选内容





特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩
战神 超凡
多人BETA 激斗竞技场

特别收录
编辑部大赛之
PS全明星大乱斗
欢乐上映

艾齐奥VS斯内克
潜行之王巅峰对决

第2次机战OG
精彩必杀技演示 第二弹

热血最强
光环4
传奇难度邪道打法（下）

新作影像集锦
生化奇兵 无限
恶魔城 暗影之王2
黑暗之魂Ⅱ
战争机器 审判日
战神 超凡
末日余生
幻痛
古墓丽影
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ–3（标清）
战地双雄 恶魔联盟（标清）
死亡空间3（标清）
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士（标清）
荣誉勋章 战士（新DLC）（标清）
生化危机6（新DLC）（标清）

电影前线
星际迷航 暗黑无界/重返地球
超人 钢铁之躯/遗忘星球

ENDING SONG
刺客信条系列
经典主旋律改编曲

本期光盘特别附赠
UCG313游风艺苑作品





您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/qrNWdnQt7es/
密码:D7FDGXAAA3



特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①如龙5 圆梦之人	SEGA ②	动作冒险 ③	
④PS3	龙が如く5 梦、叶えし者 ⑤	日版 ⑥	
	2012年12月6日 ⑦	1人 ⑧	8800日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪对应玩家年龄：17岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司马
编辑部主任：王义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王梓
责编助理：马骏、宋恺

编　委：冯健、王锐愚、衣山川、江浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年1月16日
定　价：人民币14.00元

PlayStation®游戏专页

踏入十二月，节日气氛浓厚，绝对是送礼的最佳时机！即日起到全线PlayStation®Platinum Shops，向店员展示你与“PlayStation HK”好友对话框上的电子兑换券*，即送你限量版PS颈绳一条（每名好友限取一条颈绳），数量有限，送完即止。加入“PlayStation HK”成为微信的好友，然后输入“机迷冬日赏”获取兑换券。



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://weibo.com/PSasia
“PS电玩大本营”腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

郑伊健现身“亚洲游戏展2012” 圣诞前夕约定你



艺人郑伊健被邀请为“亚洲游戏展2012”大使的消息公布后，玩家们都说好。早前伊健出席“亚洲游戏展2012”揭幕礼时亦大谈担任代言人的感想，他认为除了其爱打机的形象深入民心外，加上他早前曾谈论有关于12月21日世界末日的话题，与游戏展举行的时间相当吻合，天时地利人和造就他这个代表机迷的游戏展大使的诞生。在当日的活动上,大会安排了有“小伊健”之称的小朋友与伊健大玩PS3体感游戏《Sports Champions 2》的滑雪游戏，打机经验丰富及有运动底子的伊健在玩滑雪游戏时完全零难度，与小朋友玩得非常开心。伊健还相约全港机迷于12月21日游戏展开幕日，于湾仔会展见面，届时伊健还会即场与早前选拔赛的幸运机迷比赛PlayStation游戏。

《真·北斗无双》同捆主机

圣诞将至，若大家希望为身边的机迷朋友选购一份珍贵而且贴心的礼物，现在就有一个好选择，因为“真.北斗无双（日文版）限量主机同捆组”（售价：HK$2580）及PS3游戏软件《真·北斗无双》将于12月20日于全线PlayStation®Platinum Shops限量推出，售完即止。同捆组包括黑炭色的PS3 250GB主机及PS3™游戏《真·北斗无双》，上面印有代表原作《北斗神拳》的北斗七星和包括健四郎和拉欧等多位角色的剪影轮廓，设计别具风格。此外，还包括一款独特的DUALSHOCK®3无线控制器，控制器表面印有北斗七星的图案。另外，组合包还附有产品代码，玩家可以下载拳四郎的修罗之国原创服装；该服装只于PlayStation®Store下载的初版中附送。还有一个用来放置智能电话的小袋，为预订了游戏软件的顾客的独享赠品。这款不是人有我有的限量主机同捆组，当然是要送给最重要、日夜在游戏世界里与你并肩作战的朋友，但若果你还有其他普通机迷朋友需要送礼，只送《真·北斗无双》游戏一只，相信朋友收到也会非常高兴。亲身到“亚洲游戏展2012”并成为首80名购买同捆组之一，更可获赠无价品—“日本限定《真·北斗无双》T恤”1件。





买PS Vita送PS Plus会籍



好消息，各位想买新PS Vita的朋友留意！由即日起，凡于PlayStation Platinum Shops或Sony Shops购买3G/Wi-Fi型号的PS Vita，即送你PSN游戏《火箭鸟 铁汉雄鸡》(Rocket Bird Rocketbirds: Hardboiled Chicken）一只及1年PS Plus会员的会籍，让你专享PS Plus会员优惠，包括在线游戏数据备份、制品版游戏试玩及PlayStation®Store特别优惠。免费成为PS Plus会员，节省的金钱可以为你的PS Vita添置新潮配件或到PlayStation Network购买游戏，非常超值。

随优惠附送的《火箭鸟 铁汉雄鸡》的游戏概念十分简单，这款冒险游戏以电影为蓝本，玩家扮演Hardboiled Chicken，需运用不同的武器摧毁坏蛋企鹅帝国。大家一起突击邪恶企鹅，为正义而战！

《SOUL SACRIFICE》游戏及同捆组合发售确定



着重以“牺牲与代价”这个观念的PS Vita游戏《灵魂献祭》(SOUL SACRIFICE)，将于2013年3月7日与日本同步推出，官方公布将会同时推出特别版主机的的超值限定同捆组合“PlayStation®Vita SOUL SACRIFICE PREMIUM EDITION”（售价：HK$2780）。

同捆组合由外观到内附的主机都以型格十足的黑色及红色为主，内里的Wi-Fi版PS Vita星尘红新色主机上印刷了魔法师剪影特殊图案、加上融入《灵魂献祭》世界观所设计的专用收纳包及星尘红色的耳机组，整个配搭非常完美。当然少不了贴心而且实用性高的小配件，如特制擦布、特制吊饰及PS Vita 4GB记忆卡一张。看着同捆组合的图片已经非常心动，相信应该会是大家来年送礼或自用的心水选择吧！提提大家，同捆组合可于“亚洲游戏展2012”期间预订，成功预订的朋友将获得限量版铁牌匙扣，首位成功预订更享有买一送一优惠，制作人稻船敬二更会亲自来港介绍游戏。



PSN下载内容@Platinum Shop

由12月21日起，PSN的下载内容不再局限于PS Store内下载了！因为部分PS Store的精选游戏、下载内容、PS Plus会籍都可以于12间PlayStation® Platinum Shop内购买！售卖的下载内容包括大热的《FIFA 13》点数、舞动全球的PSY-GANGNAM STYLE、黑白诡异历险《LIMBO》、老少咸宜的《When Vikings Attack》等等…另外在AGS会场内购买PSN下载内容更可得到精美的PS Plus暖手包以及幸运大抽奖的机会！PSN下载内容打破网络界限，以后到Platinum Shop买PSN的下载内容，除了够方便，甚至用来送礼都没问题！详情请留意PlayStation®的官方网站。





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation", "ΔOX□" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation.

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

12.11 世嘉起诉 Level-5 的《闪电十一人》系列"侵犯其两项触摸屏游戏技术专利，因而索赔 9 亿日元，并要求立即停止销售该系列。

12.19 Capcom 宣布 3DS 版《怪物猎人 4》将会延期到 2013 年夏季发售，由于本作的延期以及《生化危机 6》销售不振，Capcom 大幅降低本财年盈利预期。

12.19 迪士尼野心勃勃打造的跨平台虚拟世界"Disney Infinity"曝光。

12.20 THQ 申请破产保护，其大部分资产可能会由投资公司 Clearlake 接手，正在开发中的新作及其开发团队将不受影响。

12.20 纳斯达克证券交易所宣布将把 EA 从百大企业名单中除名。

12.22《少年跳跃》杂志主办的日本年末 ACG 盛会"Jump Festa 2013"在幕张国际会展中心开张，多款重量级游戏公布最新情报。

INFO 新闻短波

CliffyB 新作筹备中

《战争机器》制作人 CliffyB 日前表示，他将会开办一家新游戏工作室，至于时间与合作伙伴未定。开办这家工作室是为了制作一款代号为"Silverstreak"的新作。

《刺客信条 III》突破 700 万

育碧宣布《刺客信条 III》销量已经超过 700 万套，是其有史以来销售速度最快的游戏。玩家们在单机游戏中总共花掉的时间超过 8200 年，进行了 30 多亿次刺杀。多人模式吸引到的玩家数量超过《刺客信条 启示录》的两倍，总共进行了 50 多亿局的多人游戏。

微软 3A 大作开发中

微软目前正在开发一款"结合游戏与电视 / 电影"之精华的新作，这将会是一款"令人兴奋的 3A 级核心大作"，目前微软正为此招聘开发人员，要求应聘者不仅有 3A 级大作开发经验，最好也有电视和电影作品的制作经验。

迪士尼打造跨平台虚拟世界

迪士尼正在打造一个极具野心的游戏项目，这是一个名为"Disney Infinity"的虚拟网络世界，其中居住着迪士尼和皮克斯的经典角色们。在游戏特色上结合了《我的世界》的自由创造与《正当防卫》的火爆动作，其对应平台为"跨平台"，目前内部演示的有 X360 和 iPad 版。迪士尼将于 1 月份公布本作的详情。

"Disney Infinity"并非传统概念的网络游戏，而是一个虚拟空间，玩家可以徒步、开车或者坐飞行器遨游于这个庞大的世界。其中会有竞速、射击、建造和摧毁等各种游戏方式。这将会是一个不断扩张的游戏世界，将会在今后的很多年里长期运营，迪士尼今后新作的角色也会添加到其中。你可以将它想像成一个将不断扩建的迪士尼乐园，在不同的游乐项目里体验不同类型的游戏。同时这又是一个可以由你自己建造的迪士尼乐园，就像迪士尼版的《我的世界》。本作由美国盐湖城的 Avalanche Software 开发，即《正当防卫》的开发商，此前他们还制作了《玩具总动员 3》、《汽车总动员 2》等的游戏版。游戏的最初概念来自《玩具总动员 3》的"玩具盒"模式，该模式中玩家可以搭建自己的玩具世界，然后与《玩具总动员》的角色们在其中玩乐。

"Disney Infinity"将会实现跨平台游戏，即不同平台版本的玩家可以通过网络于相同的世界中一起游玩。平板电脑和手机版只能控制人物在已建好的世界里游玩，只有家用机版才有创造的功能。游戏刚发售时，也有自带的任务与游戏关卡，不过主要还是靠今后玩家自己的创造。



THQ申请破产保护，新作不受影响



12 月 20 日，昔日美国游戏产业巨头 THQ 宣布其已提交破产保护申请，其全部资产将会拍卖。THQ 在声明中说，将资产拍卖给有实力的投资者之后，将会有更雄厚的财力支持，让那些正在开发中的游戏可以顺利完成。

在资产甩卖期间，THQ 的日常运作将不受影响。THQ 旗下的所有工作室将正常营业，所有项目照常制作。THQ 不会因破产而裁员，薪酬待遇也不会改变。THQ 已经从投资人那里获得了 3750 万美元。据估计，THQ 的资产总值约 6000 万美元。私募基金公司 Clearlake 资本集团将会收购 THQ 的全部资产，包括其全部游戏的知识产权、旗下的四个游戏工作室（Relic、THQ 蒙特利尔、Vigil 和 Volition），THQ 新作的制作费用也将由 Clearlake 承担。不过参与竞拍的也有其他公司，据报道，育碧公司也有意收购 THQ 的部分品牌。

THQ 的新总裁将会是顽皮狗公司联合创始人 Jason Rubin，他说："THQ 有非常棒的创意人才，我们期待着与有经验的投资者们合作。我们将利用现有的品牌资产，继续开发高质量核心游戏，创造新系列。"他还向玩家详细解释了何为破产保护申请，这是美国对债台高筑的企业进行保护的一种方式，并不意味着提交了破产保护后，THQ 将从此不复存在，其拥有的游戏品牌将从此消失。两年前米高梅就提交了破产保护申请，而今年他们又推出了《007 天幕坠落》和《霍比特人》。

目前 THQ 有多款新作正在开发中，包括《黑道圣徒 4》、《家园前线 2》、《地铁 最后之光》、《南方公园 真理之杖》、《英雄连 2》，还有一款未公开的神秘新作是由《刺客信条》缔造者 Patrice Desilets 担任制作人。

《最终幻想 XIV》的失败给其他业务领域造成了一系列负面影响，一个明显的例子就是造成几款高清大作发售日的大幅推迟。

Square Enix 社长和田洋一日前表示，在日本多款高清大作的延期都要归咎于《最终幻想 XIV》，因为该作的失败，SE 不得不投入大量人力物力重做一个新版本，严重影响了其他作品的开发进度，结果只能依靠 Eidos 方面的一些高清大作。



业界声音



中国移动智赢系列手机，撼动你的感官，升级你的享受！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；极速双核处理器，引领游戏、办公的速度；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用；领先的智能节电技术，延长你的欢乐时光。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店10086.taobao.com

引领3G生活

www.10086.cn 10086

INFO 新闻短波

《如龙 5》出货 50 万

世嘉宣布《如龙 5》的首发数量顺利突破 50 万套，至此“《如龙》系列”的全球总出货量已经突破 600 万套。

《刺客信条》新作选址巴西?

育碧巴西分公司常务董事 Bertrand Chaverot 最近向媒体透露，《刺客信条》新作的舞台可能会设定于南美国家。其实在《刺客信条 III》之中就有发生在南美的任务，新作发生在巴西可以说并不稀奇。

SE 美国大裁员

Square Enix 洛杉矶分公司公关部高级主管 Riley Brennan 确认，他们最近进行了一次大裁员，他说：“这是一个艰难的决定，我们祝福那些受到影响的人们。不过这次裁员不会影响网游（最终幻想 XIV）作品的运营。”

《心灵传说 R》赠送迷你游戏

NBGI 宣布，PSV 的《心灵传说 R》初回版将包含第二款游戏——《心灵传说 R 无尽进化》（Tales of Hearts R: Infinite Evolve），这是一款 2D 的动作 RPG，将使用 NDS 原版中的 2D 点阵图，其中将会有一些特殊对话场面。



《暗黑破坏神 III》家用机版

暴雪的 Rob Pardo 透露，其公司内部已经有一个可以运行的家用机版《暗黑破坏神 III》，而且画面相当好，不过是否将其做成真正的成品上市目前还未决定。

《MH4》延期，Capcom调低财年预期

Capcom 于 12 月 19 日宣布，原定于 2013 年 3 月发售的 3DS 大作《怪物猎人 4》将会延期到 2013 年夏季发售。延期的原因是为了用更多时间进一步提升游戏质量。由于此次延期，今年 Capcom 的收入目标将无法完成。Capcom 表示已经将本财年的收入预期值降低 33.7%，运营利润预期值降低 36.7%。除了《怪物猎人 4》的延期之外，《生化危机 6》的销量未达目标也是预期收入下调的重要原因。虽然本作发售初期销售迅猛，但是因为业界评价不高，导致其销售后劲不足。此前 Capcom 预测本作在 2013 年底之前能卖掉 700 万套，后来下调到 600 万套。



《最终幻想XI》累计收入突破400亿



Wii 的《勇者斗恶龙 X》发售至今，销量不到 60 万套，是《DQ》主系列历史上首款销量不到百万的游戏。因此很多人对于《DQ》的网络化表示质疑。对此，Square Enix 社长和田洋一表示，网游看中的是长期收益，当年《最终幻想 XI》刚发售时销量也很低（仅 12 万套），但是积累至今早已是 SE 历史上收入最高的游戏。该作运营十年来，累计收入达到了 400 亿日元，平均每年 40 亿日元。与《最终幻想 XI》相比，《勇者斗恶龙 X》的初期表现好得多，仅仅两个月的时间已经拥有 40 万付费用户，而《最终幻想 XI》花了 18 个月才达到这一数字。

和田洋一也对 SE 本财年的另一个大作进行了说明。此前 SE 曾表示《无间龙头》的初期销量不够高，后来又说“某高清大作的销量不振影响了财季收入”，让外界以为该作销量惨淡。对此和田洋一说：“《无间龙头》是一款极其出色的游戏，被寄予极高的期望与过高的半年期销量目标。我们的目标可能是太高了，所以造成现实与预期销量之间的差距。”和田洋一相信《无间龙头》会通过长卖最终实现令人满意的累计销量，就像之前《正当防卫 2》首批销量不到 100 万，最后累计达到了 250 多万套。“我相信《无间龙头》会成长为我们的十大品牌之一，我对最终销量非常乐观。”

Kinect2团队招募中

微软最近正在组建一个新团队，开发 Kinect 新技术，要求应聘者有 Kinect 相关项目经验，了解“虚幻引擎”、CryEngine 等主流游戏引擎。招聘说明写得很特别：“我们正在做的东西都是最高机密的，你只有被招进来之后才知道做的是什么。我们的这些想法不会都实现，我们将会失败，还会败得很快。我们将会为这些失败而庆祝，因为它们将为成功铺就更坚实的基础。”说明中还建议那些冲着微软的“稳定”和“舒适”而来的人们不要投简历。

年末ACG盛会，JUMP FESTA 2013盛大召开

12 月 22~23 日，《少年跳跃》杂志出版商集英社在千叶幕张会展中心举办了“JUMP FESTA 2013”ACG 盛会。近年来游戏厂商在 JUMP FESTA 的存在感不断增强，本次展会也出现了许多热门试玩机大排长龙的盛况，部分试玩机排队时间长达 3 个小时。





Capcom 展台的最大亮点自然是《怪物猎人 4》，制作人辻本良三和藤冈要出席了舞台活动，辻本良三表示最近刚刚发表的延期声明是因为本作的内容含量之多远超以往。至于参展作品数量最多的游戏厂商，自然是拥有大量动漫品牌的 NBGI，《火影忍者》与《海贼王》的多部相关作品人气爆棚。而 Koei Tecmo 首次展出了《真・三国无双 7》的试玩版，并公布了针对不同店铺的预约特典。此外任天堂、世嘉、Square Enix 等都携最新作品参展。

中国移动通信
CHINA MOBILE

智·赢先机



极速 双核CPU 让速度突破极限！

中国移动智赢系列手机，999元起越级上市

AD-T-000-074

中国移动智赢系列手机，极速双核处理器，引领游戏、办公的速度！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用；领先的智能节电技术，让快乐更持久。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店**10086.taobao.com**

引领3G生活

www.10086.cn 10086

“空轨”续集《闪之轨迹》2013年登陆PS3/PSV

继《伊苏 塞尔塞塔的树海》、《零之轨迹 进化版》等作品之后，大力支持 PSV 的 Falcom 日前又公布了一款 PSV 新作，而这次是全新原创作品，其名为《英雄传说 闪之轨迹》。除了 PSV 版之外，本作也将推出 PS3 版，预定于 2013 年内发售。

《英雄传说 闪之轨迹》是《英雄传说 空之轨迹》的续作，与之发生在同一个时代和同一个世界，在画面全面提升的同时，也将引入全新战斗系统。本作采用的“战术连结系统”是回合制指令战斗，将会有强烈的速度感，玩家可通过提升羁绊之力击倒敌人。

本作还引入了全新的动态语音系统，在城镇中移动的时候，将会听到周围 NPC 们的对话。在本作的地图上可以 360 度自由操作视点。







INFO 新闻短波

次世代《GTA》开发中?

正在开发《GTAV》的 Rockstar North 日前开始招募有经验的程序员开发“尖端次世代技术”，并要求应募者有“开放式游戏”的制作经验。

PS3 欧洲突破 3000 万

索尼宣布，PS3 在欧洲和泛大西洋地区的总销量已经超过 3000 万台。此前索尼曾宣布 PS3 全球出货 7000 万台，而这次公布的是实际卖到消费者手中的销售数量。

Wii U 版《DQX》折扣价

Square Enix 宣布，Wii 版《勇者斗恶龙 X》的购买者可以用 3490 日元的优惠价下载该作的 Wii U 版，此前 Wii 版的零售版价格为 6980 日元。

白雪公主前传

《辐射 新维加斯》开发商黑曜石工作室首席执行官 Feargus Urquhart 透露，他们曾经为迪士尼开发了一款《白雪公主》的前传，可惜被中途取消。该作是 PS3/X360 的第三人称视点动作游戏，围绕七个小矮人，项目从 2005 年就已经启动，连最后一关都想好了——最终 BOSS 是魔镜中的敌人。

我们想要创造一个巨大的世界，包含我们所有的城市，玩家可以飞行于这些城市之间，到他们喜欢的地方。



“《GTA》系列”制作人 Leslie Benzies 表示，有朝一日 Rockstar 可能会创造一个将《GTA》全系列所有城市囊括其中的游戏。

业界声音

Atlus公开射击游戏新作《上帝模式》

Atlus 近日公布了一款由其代理发行的 PSN/XBLA 新作——《上帝模式》(God Mode)。这是一款第三人称视点射击游戏，由 Old School Games 和 Saber Interactive 合作开发，将于 2013 年初发售。

在游戏中，玩家扮演远古之神的后裔，因其祖先被奥林匹斯众神放逐，因而变为凡人。为了复仇并夺回自己的神位，玩家将在地底世界的哈迪斯迷宫战斗。本作将会有快节奏、狂热的动作射击，此外也有线上和线下的多人合作模式。游戏中有 11 种武器可用，狂暴化后可使用特殊能力。





Valve创始人：Steam Box最早明年推出

Valve 将推出电视游戏机“Steam Box”的传闻已有多时，最近 Valve 创始人 Gabe Newell 表示，他很有兴趣推出面向客厅大电视机的订制 PC，最早可能会在 2013 年推出。Newell 表示，如今的高性能订制 PC 已经可以做到很低的成本，完全可以与索尼和微软的次世代主机相抗衡。简单地说，Newell 打算用电脑机箱取代游戏机，通过其已经在测试中的 Steam Big Picture，让客厅里的电脑拥有与游戏机一样便利的操控。另外，Newell 也暗示 Valve 正在开发一个面向次世代主机的新版游戏引擎。



SE将持续加大投入社交游戏

Square Enix 正在大规模转向网游、社交游戏和手机游戏，其传统游戏的数量与质量都在降低。最近 SE 社长和田洋一直言不讳地从商业层面解释了转型的原因。



“我们的高清大作有盈利的，也有亏损的，总的来说还是盈利的。而我们的社交游戏和其他游戏，只有极少数是亏本的。”和田洋一说，就算是那些亏本的社交游戏，因为开发成本很低，所以也没有多大的负面影响。所以 SE 决定提高在社交游戏上的投资。不过这并不表示 SE 将停止开发传统游戏，只是预计在未来两三年内，家用机游戏业务都不会有明显的收入增长。



中国移动智赢系列手机，采用领先的智能节电技术，让快乐更持久！绚丽4.5英寸大屏，刷新看电影、上网的乐趣；极速双核处理器，引领游戏、办公的速度；最新的Android 4.0系统，拓展更多好玩的应用。这一切顶级智能享受，只需999元起！

• 产品陆续上市，详询各大营业厅，或登录中国移动淘宝官方旗舰店10086.taobao.com

引领3G生活

www.10086.cn 10086

《孤岛危机3》绝对把主机性能用到极限了，绝对连1%都没留下。在这些主机（PS3/X360）上再也不会有画面比《孤岛危机3》更好的游戏。



Cretek首席执行官Cevat Yerli表示《孤岛危机3》已经榨干了PS3/X360的性能，本作画面好到可以称得上是次世代游戏。

业界声音

《生化奇兵 无限》的结局是新颖独特的，将成为人们的议论话题。这也是我引以为傲的结局。



《生化奇兵 无限》的编剧Drew Holmes表示，本作的结局将会非常特别，绝对不是玩家能够想到的。

业界声音

世嘉起诉Level-5《闪电十一人》索赔9亿

据日本《读卖新闻》报道，世嘉近日状告Level-5，认为其足球RPG《闪电十一人》侵权，并索赔9亿日元，要求立刻停止销售已经在市面上流通的8款《闪电十一人》相关作品。

世嘉认为，《闪电十一人》游戏中通过指尖或触控笔触摸屏幕控制人物行动的方式侵犯了世嘉拥有的两项专利。至今已发售的8款《闪电十一人》累计销量超过300万套，所以应该支付给世嘉9亿日元的授权费。

对于世嘉的指控，Level-5方面很快发表声明，指出了世嘉的指控中存在一个明显的漏洞：《闪电十一人》第一作发售于2008年8月，而世嘉是在2009年才获得相关的第一项专利，第二项专利是在2011年才得到的。而且在世嘉获得这些专利之前，使用类似技术的游戏还有很多。Level-5还提出通过触控笔控制角色的操作方式早已在业界广泛普及，成为一种基本操作方式。“在强调《闪电十一人》没有侵犯世嘉专利之余，我们也认识到世嘉的诉讼将会限制今后游戏业的选择，并阻碍游戏产业的发展。”Level-5表示，世嘉的诉讼让他们感到十分不悦，他们会在庭上与之对抗到底。



EA被踢出纳斯达克百大企业之列

美国纳斯达克证券交易所于12月20日宣布，从24日开始将会把EA从纳斯达克百大企业名单中除名，今后此名单中的游戏公司将只剩下Activision Blizzard。除了EA之外，今年还有Netflix、黑莓制造商RIM等被纳斯达克百大企业名单除名。

纳斯达克每年12月会根据总市值决定非金融行业的百大企业，而EA近年来股价暴跌，跌到了13年来的最低点，5年来市值已经蒸发了70%。

有图有真相 SCENE

■主视点DOA



随着亚洲游戏展2012的举办，《闪电归来 最终幻想XIII》的中文官网正式开张，发布了中文版游戏截图。说起来，本作的第一个预告片看起来还真有些《刺客信条》的意思，闪电的新装束多少也混入了一些刺客的元素。

此前已经确认将会添加到PSV版《死或生5 Plus》的主视点模式终于正式公开，该模式中玩家要竖握PSV，操作方式有两种，一种是点击屏幕出招，还有一种是动作感应与屏幕触控相结合。Koei Tecmo表示，本作中每种招式的帧数都是家用机版的三倍。

■《闪电归来》中文化





■末日余生



■星球大战 战斗前线Online





《末日余生》的最新预告片发布之后，也跟着发布了几张游戏截图，主要展示的是本作超逼真的人物表情。表情太僵硬一直是“《未知海域》系列”的硬伤，相比之下，《末日余生》简直是脱胎换骨。

《生化危机 浣熊市行动》的开发商Slant Six曾受LucasArts之托开发了这款面向PS3和X360的网游。可惜你永远也没有机会玩到这款家用机的《星战》网游，它已经被LucasArts取消。

对于之前没有接触过"《杀手47》系列"的玩家来说，玩到《杀手47 赦免》可能会有很明显的感触，这款游戏的风格与如今的大部分游戏都不一样。

说起耐玩度有保障的动作射击游戏，貌似以沙箱游戏居多，但大多数沙箱玩的都是遍布全世界的收集、分支任务等一些非主线的要素，主线能给人留下深刻印象的并不多。即便是那些重主线的作品，许多大场面也只能做到在第一次游玩时给人以视觉冲击力，若不是在流程中融入了一定的挑战和收集等内容，恐怕很少有玩家会回头去再打。有几款作品能做到玩家放着后面的章节不打，尚未将游戏通关就因觉得意犹未尽而主动反复游玩同一关卡多次的？那就是《杀手47 赦免》。



细腻的杀手

除开序章不算，先谈谈本作的第一章"唐人街之王"。这一章就一个区域，普通难度下，要想在五分钟之内把这章打完非常容易。目标并不像某些游戏中的关卡BOSS一样，被层层的保镖围住让你难以近身。他现在的行为很符合其身分，利用职务之便在唐人街称王称霸，这是他每天的日常生活，乘其在熙熙攘攘的唐人街四处游荡的时候，47号轻松就能贴近目标身边，但具体怎么下手，需要三思。在本作中，没有任何一种刺杀的目标方式是错误的，制作小组提供了丰富的选择，玩家采用任何方式都有办法通过。

"不少关卡制的游戏都是比较畏惧玩家一遍又一遍地重复游戏的，但本作明显走了一条相反的道路，玩得越细，发现就越多。"

然而，当章节的结算画面出现的时候，玩家心中不免产生这样的想法，如果采用另一种方法，将会出现什么样的场面？将游戏进行到这个份上，玩家脑海中的念头已不再是"我应该怎么打过这一章"，而是"这一章还可以怎么玩"。

其实不少关卡制的游戏都是比较畏惧玩家一遍又一遍地重复游戏的，因为玩家重复得越多，对系统等各方面的设定都会更加熟悉，一些初次游玩被忽略掉的瑕疵和不足可能会慢慢浮出水面。但本作明显走了一条相反的道路：玩得越细，发现就越多。游戏世界是靠什么充实起来的，是细节。由于潜入需要，玩家在控制47号的过程中，有许多机会能听到NPC之间的对话，这些对话关乎他们的生活、信仰、价值观等等，充实的细节使得NPC们不再是只会走来走去的傻瓜，他们的行为就如同真实世界的人们一样。人的生命中偶尔有惊喜、偶尔有失落、偶尔有满足、偶尔有抱怨，而玩家所控制的47号就仿佛是他们生命中不易被发现的影子，你不经意的行为可能会改变他们的生活。如何行动，决定权在你。



重复游戏的动力

打通《第2次超级机器人大战原创世纪》（下文简称《第2次机战OG》）SP模式时，看着弹出的白金奖杯，心满意足地放下手柄，泡杯茶，边喝边看着结局画面，说实话本人已经好久没有这样好好享受过《机战》带来的乐趣。究其原因，自然是近期发售的作品对我来说皆没有可重复游戏的动力——演出动画并无出彩之处、游戏难度低、隐藏要素少、SR点条件单一都是造成多周目游戏动力下降的罪魁祸首，用各类神机上演"单机无双"的乐趣来得快去得也快，大部分玩家均是草草体验一遍完事。而本作在这方面却做得十分出色，一周目难度适中，SR点也多样化设计，本作的SR不再拘泥"XX回合击破XX台敌机"的条件，而是增加不少运用特定武器、特定时机才能获得的条件，不少赶时间的SR点还考验玩家对芯片\能力格的运用，充分考虑机体的移动力和射程因素才能获取，这为攻关过程增添不少趣味性。当然，最令我满意的是隐藏要素和EXHARD模式，在《破界篇》中，因难度问题导致玩家几乎没有通过收集隐藏要素提高队伍实力的必要，而本作的EXHARD模式却完美地避免了这一现象。在EXHARD模式中玩家无法改造机体和培养机师，只能依靠有限的能力格和芯片强化队伍，如果你不使用"补给刷级大法"，就要尽可能取得隐藏要素——隐藏机体**フォルテギガス**实力强劲，一些换装武器和隐藏芯片也是完成EXHARD模式的利器。

《第2次机战OG》作为首款登陆PS3平台的《机战》作品，奖杯也是玩家关注的焦点，这很大程度还"归功"于X360版《机战XO》的成就设计，《机战XO》的成就因包含大量网战要素导致难度暴高无比，至今为止达成全成就的玩家仅23人。那么《第2次机战OG》的奖杯呢？游戏发售前不少玩家大呼"**よくある**事"和"**ギリギリセ－フ！**"这两个杯坑爹，不过实际上游戏的奖杯设计十分出色，技巧型奖杯考验玩家对精神、角色以及系统的熟悉程度，不需要玩家在全模式通关外多花一点时间和精力，即使是"**よくある**事"这种看起来极其考验玩家人品的奖杯在EXHARD模式下也能够轻松入手。

那么本作就没有弊端吗？答案是否定的，击破动画重复性太高、部分动画和之前的作品大同小异都是不该出现的硬伤，不过鉴于本作是PS3上首款机战，该情况也情有可原。从制作商立马公布《机战UX》来看，本作的销量明显没有达到预期，除了不是版权作外，发售日一延再延也是原因之一——如果一直让顾客望梅止渴而看不到希望，再好的东西也终会失去吸引力。希望制作组能吸取这次教训，让下一部《机战》在准备周全之时再与玩家见面。

"如果一直让顾客望梅止渴而看不到希望，再好的东西也终会失去吸引力。"

文 a9vg死恐心也　编 一刀　美编 一刀

不知不觉，“《如龙》系列”已经问世7年了。7年来，《如龙》逐步构建了一个丰富多彩的极道世界。而这个游戏中的世界，从外在层面讲，是以现实中的日本都市为蓝本发展而来的。这其中，有无数可供玩味儿的元素。另一方面，活跃在《如龙》世界中的人物，从贯穿全部5款正统作品和2款外传的第一主角桐生到伴随着系列的发展而逐步加入的各类角色，他们身上都有着太多的故事可说。那么，就让我们通过下面这篇特稿，来换个角度了解一下《如龙》吧！此外，本文的作者利用赴福冈旅游的机会，仔细体会了5代中永洲街的原型中洲地区的风土人情，并制作了一篇图文并茂的漫游指南，收录于本文的最后，希望大家喜欢！



另一只眼看“如龙”

《如龙》世界杂锦&福冈“永洲街”漫游指南

Part.1 | 东城会的过去、现在与未来

规模：稳定成长

作为贯穿“《如龙》系列”的组织，东城会对游戏有着特别的意义，这篇杂谈我们就先从它说起。

东城会在游戏中的设定是关东，同时也是全日本最大的极道（即黑社会组织，在日本法律上称作暴力团）。那么究竟有多大？从系列各款作品中一些台词中，我们可以了解到一定的概况。

初代中，东城会直系嶋野组组长嶋野太曾经在台词中透露过当时组员有25000人。这数字是个什么概念呢？目前实际存在的日本最大暴力团组织，是以神户为据点的山口组，其截止于2010年的组员人数是2万。也就是说如果东城会是实际存在的组织的话，那它一下子就是日本第一规模的暴力团了。

在“《如龙》系列”的每一作中，东城会都会遭遇种种危机。每次自相残杀都要损失很多成员，但其人员数量却依然能节节攀升。在3代中的官方设定里，可以得知东城会已经有直系团体99个。到了4里，直系团体变成100个，组员达3万人之多。

东城会虽然人数众多，兵强马壮，但却总是会陷入各种困境，其实也恰恰在于直系团体升级频度高，各成员间互相都多少牵扯到利益关系，并非是特别团结的组织。因此，组织的会长自然需要有足够的威信和气量才能带好队伍。六代目堂岛大吾年纪小，资历算不上高，所以遇到困难，总还是要求助于只当了一天会长的四代目桐生一马。



高层：强豪林立

在游戏中，可以确定身分的东城会会长，有《如龙 1》登场的三代目世良胜，初代最后继任又退任的四代目桐生一马，初代从关西组织近江联合来到关东，最后发现是韩国人组织残余的五代目寺田行雄，以及贯穿《如龙 3》到如今《如龙 5》的六代目堂岛大吾。

那么，初代会长是谁呢？《如龙 2》的支线可以告诉我们答案。


■真岛和冴岛如今可算得上是东城会的左膀右臂。

玩家能在游戏中见到名为《初代组长传说 东城真 喧哗格斗研究奥义》的 DVD（看了这张 DVD 后，还会有桐生的 Heat Action 槽上升一段的功效），这里出现的东城真，就是东城会的初代会长。不过他在让出会长头衔后就下落不明了。

至于二代目是谁，有很多人认为是堂岛宗兵，也就是六代目堂岛大吾的父亲。从《如龙 2》的回忆中，也可以看到当初堂岛组的他极具人格魅力。当然，最后在 1995 年被锦山所枪杀，也导致了桐生代替锦山入狱十年的事情。不过系列任何情节中都未证明他便是东城会二代目的说法，而且任何资料也都看不到这一设定，并且初代的叙述中也只是把其列为东城会大干部，所以至今二代目还是谜团。

说完会长，再来提一下可能很多玩家并不太在意的重要干部职位——若头和若头辅佐。若头，简单来说就是二把手，也是可以视为下一代会长的继任者。若头辅佐则是仅次于若头的位置。

《如龙 2》中东城会的若头代行是柏木修，到了《如龙 3》他成了正式的若头，这时候若头辅佐有真岛吾郎、滨崎豪、神田强和峯义孝。柏木修死亡后，4 代里开始没有明确定义若头是谁，直到剧情最后冴岛大河复归，担任了东城会若头一职。不出意外，5 代剧情后冴岛仍然是东城会会长最有力的后继者。而真岛从资历上来说也不差，不过从历代表现和台词来看，似乎本身倒没有什么野心想去坐上头把交椅。

组织：卧虎藏龙

东城会内部团体繁多，在“《如龙》系列”中能够露脸的，只能说是冰山一角。但 7 年历史下来，也有点让人要扳扳手指好好数一下的了。基本上来说，除了最初几个登场的组有传承外，从《如龙 4》开始都是全新组登场了。

几个排位比较靠前的组，如堂岛组实质在 1995 年后就覆灭了，《如龙 2》时，这个组仅出现在回忆中。风间组传承了两代（风间新太郎和柏木修）跨越游戏的 1~3 代。锦山组算是传承了三代（锦山彰、新藤浩二和神田强）也同样跨 1~3 代。真岛组在系列人气角色真岛吾郎带领下，一会儿成了真岛建设，一会儿又回归，虽然组长没换，但却坚持贯穿了系列全部 5 作。

3 代开始故事出现了非直系团体，如以冲绳为据点的五次团体玉城组（五次团体，就是直系的孙团体的孙团体）。《如龙 4》还有三次团体金村兴业。《如龙 5》里设定了一个看似身处要害位置，但却不堪一击的青山组。由于《如龙 3》以后就几乎看不到什么组有所传承，以至于很多组织缺乏历史，到了 4 代和 5 代，这些全新的组织，让系列老玩家不太容易找到代入感。


■三次团体中强力角色——城户武。

东城会人数不断看涨，却总有一种人才枯竭的感觉。不过这恰恰是一种错觉，一个团队壮大了，真正强大的人物并非一定在高层里。4 代的城户武、5 代的相泽圣人，都并非是直系团体的干部。而且在《如龙》的世界设定里，东城会说不定哪天又会突然蹦出一个很厉害的直系团体，或者干脆像冴岛大河一样，又一位监狱里蹲了十几二十年的人物回归了……

这里最后作为题外话说下，歌舞伎町位于日本东京都新宿区，而新宿区和我们中国北京东城区早就缔结了友好区的协定，游戏里最大组织正好叫东城会。很有意思的偶然？好了，不许联想，哈哈！


■锦山组到了三代目神田已经面目全非。


■5 代的直系团体桐生 1 人即可搞定。


■3 代里的峯义孝是东城会内部强敌。

Part. 2 桐生和他身边的女性

“《如龙》系列”正统 5 作，登场的人物中女性角色并不多，而能够和主角们扯上关系的其实屈指可数。也许这也和很多极道题材的作品一样，女性在打打杀杀的世界总似乎处于从属地位。

对于历代都登场的主人公桐生一马来说，或许大部分人还有这样的感觉，那就是堂岛之龙似乎有点过于不食人间烟火了。如果你是系列新玩家，看了 5 代的表现可能这样的感觉会更强烈。まゆみ都为桐生这样了，但桐生却可以淡定从容地当做什么都没看见。

系列力图打造一个已经不是凡人的英雄角色，当然这也需要去了解桐生曾经的故事。


■被桐生魅力吸引的まゆみ。

狭山薰

桐生在2代与狭山薰的故事最为粉丝们所津津乐道。大阪府警四课主任狭山薰，作为女性有着压制极道的气魄，又精通计算机，可谓警界精英中的精英。以调查自己身世为目的，作为桐生的身边保护共同行动。在深入东城会所隐藏的关于自己过去的过程中，逐渐对桐生产生了感情，呈现出其作为女性的柔情一面。在桐生与自己惟一的亲人，作为兄长的乡田龙司决斗后，迎接定时炸弹爆炸前与桐生激情拥吻……在2代的情节中，还有和桐生的约会等令人动容的各种片段。桐生也流露出了对狭山的爱慕之情，不苟言笑的他在狭山面前露出了笑容。


■系列里桐生惟一的感情释放场景。


■"《如龙》系列"中为数不多的对感情戏，便发生在桐生与狭山之间。

不过，就在大家都期待这是桐生的归宿时，3代的开场告诉了我们，这只不过是我们的一厢情愿。而就剧情中各种交待来看，或许2代的一切只是他瞬间的情感爆发。桐生的最爱，还是曾经和他一个孤儿院长大的泽村由美。

泽村由美

泽村由美这个角色在1代里的戏份不可谓不大，但确实和桐生之间的情节铺垫少了一些，加上锦山这位兄弟光环实在太大，以至于玩家印象总不那么深刻。由美和桐生与锦山的关系犹如两人的妹妹，1995年桐生入狱前在酒吧塞雷纳工作。某天由美被东城会大干部堂岛宗兵挟持，及时赶来的锦山枪杀了堂岛，这也促成了桐生为了保护锦山（因为还有需要照顾的亲妹妹）和由美代替锦山入狱。之后由美因为精神受到冲击而失去记忆，并在此期间与初代事件幕后黑手神宫产下遥。但随之而来的是神宫利欲熏心后把由美和遥当做绊脚石般追杀，恢复记忆后的由美改变身分回到神室町揭露真相。


■桐生与由美10年后的再会。


■桐生、锦山和由美三人美好的时光。

由美胸前留有月下美人的刺青，意为即便一夜也好，一眼也罢，想见某人（桐生）一面。在和桐生与遥再会后，她与100亿日元同归于尽。

10年前和桐生在一起时，桐生不多见的笑容；被堂岛带走后，得知消息时桐生异常的愤怒；然后是再会时桐生那种饱含10年殷切等待的眼神……这一切，都说明由美在桐生心目中的地位可谓至高无上。

泽村遥

桐生与狭山一起时的笑容是寂寞时的忘却，与由美一起时的笑容却是疲劳时的治愈。很遗憾，由美和桐生都有各自的立场和坚持，惟一能托付给桐生的就是成为孤儿的泽村遥。

在遥的面前，桐生展示出了其另外一面。遥是跟随系列成长的角色，从初代的9岁到目前5代的16岁，身高也从最初的120cm长到了165cm。不可思议的是，其大部分时间都是和毫无血缘关系的桐生生活在一起的。


□5代里的遥，已然脱胎换骨。


■初代里抱着遥的桐生。

初代中，遥是连接整个事件的线索。2代中，遥发生过被当时近江联合千石组绑架的事件，并且在某支线里被大阪的艺能事务所"苍天堀企画"社长发现，并希望对其进行培养。但遥坚持选择还是要和桐生一起。3代的遥在冲绳承担起了照顾孤儿院年幼孩子们的任务，在冲绳的剧本中可谓大活跃。4代的遥已经13岁了，以水手服的姿态登场，不过在主线故事中并没有与桐生共同行动的内容。

虽然名义上桐生应该照顾遥，但从各种剧本及设定可以看到，从风俗店到极道的仁义道德，遥真的是什么都懂。而且，对人情世故的熟知程度远远高于同龄人。2代开头也好，3代冲绳的生活也罢，反而是遥照顾桐生的衣食起居来得多一点。

也就是和遥在一起的时候，桐生的笑容是那么放松自然，仿佛在遥身上才能看到自己曾经最爱的人。

归宿？

5代里遥带着成为偶像的梦想来到大阪苍天堀，不过与其说是自己的梦想，更应该说是给冲绳的孩子们带来梦想，承担起照顾他们的责任。对孩子们同样负责的还有桐生，当然桐生是通过离开的方式来负责（大家可以从5代剧情里深入了解）。遥和桐生微妙的关系，虽然在两个城市，但似乎总是通过某种形式联系着。5代开头桐生通过电视看遥的节目，遥在巨蛋看到新闻画面中出现桐生，两者被某种神奇

的力量牵引着。或者说对于在福冈まゆみ的无动于衷，也是被这种力量所动？请留意5代结局中遥的神态和对白，或许这些言行举动出现在一个16岁少女身上这件事本身已经给玩家无穷的遐想了……

如果说你7年前就有那样的想法还必须被打上“邪恶”两字的话，那么7年后的现在，似乎真的那么顺利成章了……

其实，《如龙》系列”至今多作，女性角色和男性主角的关系都属于暧昧模糊的。一方面男人间决斗的血脉贲张让感情纠葛终究只能成为点缀，另一方面桐生这样超凡脱俗的偶像级极道形象，也必须表现出特有的专一和坚定。

最后这里作为杂谈，顺便吐槽下游戏中的另一位主角冴岛大河。在26年中，他除了自己妹妹靖之外，似乎真没有和什么女性扯上关系，同样是主角，待遇怎么差那么多呢？不过，好在忍到了本作总算是能逛逛夜店了……



■16岁的遥与桐生手牵手逛街，正所谓圆梦之人……

Part. 3 从植入广告到品牌联合推广

现实融入游戏

在真实的街道上漫步，将现实中的内容还原于游戏，并且通过游戏展现各种可能。从某种角度来看，这就是游戏的神奇之处。而在游戏中，要将现实还原，尤其还是繁华的街道，那就不得不收录各种标志性的店铺。繁华街的各种闪耀的霓虹灯和招牌是街景的一部分，而当地代表性店铺也是街道魅力的一部分，这也是“《如龙》系列”自第一作开始就积极去开拓的元素，而实名企业的登场也是初代引起话题的重要原因之一。

虽然实名店铺、实际企业广告牌、实际存在的商品等都可以算作植入软广告，不过这种广告无疑增加真实感，谁都更愿意看到大阪苍天堀那里是只螃蟹而不是龙虾吧？

《如龙》初代开始一直最让玩家瞩目的实名店铺就是堂吉诃德了。这家店以经营廉价商品为主，各店铺遍布全国，是知名的“激安的殿堂”（激安就是很便宜的意思）。而且店铺24小时营业，也很适合《如龙》不夜城的主题。因为在新宿歌舞伎町的堂吉诃德与在游戏神室町中的位置完全一致，并且本身位置就醒目，所以就成了“《如龙》系列”的代表性店铺。如今，新宿歌舞伎町的堂吉诃德门前的最大广告位一直就被“《如龙》系列”所占据。如今，在《如龙5》中的五大都市场景，都可以看到堂吉诃德店铺登场。

除了堂吉诃德之外，同样值得


■如今包含多家实名店铺的苍天堀。



■重要过场同样不乏广告的“植入”，比如这里出现在画面中的三得利logo和产品。


■《如龙》初代原处的店铺叫“赤牛丸”。


■从“赤牛丸”到“松屋”。

一体的是系列老合作伙伴三得利。细心的玩家可以发现，街道上的自动售货机多有三得利的标示。而出售的实名饮料里一直就有很多三得利的产品。当然作为喜欢饮酒的名越综合监督，在酒吧里也加入了对三得利酒类产品的说明。

当然“《如龙》系列”与各类企业的合作绝非一帆风顺。即便是到了2代，《如龙》的宣传担当植村屡次奔走关东关西和各个企业提出合作要求，但一听是讲黑社会的游戏时，很多企业就明确拒绝合作了。不过，经过宣传人员对游戏内容苦口婆心的介绍，终于在2代时又有松屋及大阪的蟹道乐、鹤桥风月等店铺加入。假设一下，如果谈不下蟹道乐，那苍天堀的街道真的是少了很多真实色彩。

这里还要提一下松屋，原本初代里那家叫赤牛丸的店铺就是以松屋为模型虚拟的，并且是相当显著的位置，也是恢复体力最有效的店铺。看到2代这里终于竖立起真正松屋的招牌，相信玩家都能为“《如龙》系列”影响力的扩大而感到欣慰吧！顺便一提，其实现实中的歌舞伎町并没有松屋。

游戏推向现实

随着系列知名度提高，认为黑社会游戏有损形象的企业也开始重新认识《如龙》，而主动前来寻求合作的企业也开始多了起来。不过这也为《如龙》制作团队带来了甜蜜的烦恼。合作企业的店铺或者招牌要出现在游戏中，自然增加了美术人员的工作量。而且，如果不能及时完成与企业的合作协议，可能会导致开发进度延误。但尽管如此，在与企业谈合作时，《如龙》团队的宣传人员仍然会亲历亲为，力图将游戏的魅力以最直接的方式传达给合作方。

进入PS3时代，起初的《如龙见参》因为江户时代的关系合作企业略少，不过到了《如龙3》，合作



■游戏里架空店铺中的食品进入现实世界。

另一只眼看“如龙”


■合作新菜品试食会已经成为宣传人员日常工作的一部分，实在是令人羡慕啊！

企业一下子超过了30家。而从PS3时代开始，合作的方式就不仅仅限于在游戏里露个脸了。最具代表性的就是《如龙 见参》时与acecook合作推出过方便面。然后到了《如龙3》，合作的商品开始丰富了起来，与松屋合作的咖喱、与冲绳请福酒造合作的泡盛和梅酒等等。新合作方式，使游戏对企业来说更具有吸引力，因为除了与《如龙》的品牌联合推广对产品打开销路作用巨大外，这些合作商品在游戏里也会出现。可谓真实世界和虚拟世界的广告双管齐下。

显然，《如龙》与现实店铺合作的脚步不会停止，而合作的方式更是要进一步推陈出新。《如龙4》时期，合作的商品就更多了。服装、香水、剃须刀等遍布各领域。与PRONT、和民等饮食店也推出了限定的菜单。通过与企业合作的商品贩卖产生了很大利益，让“《如龙》系列”本身成为了一个宣传媒介。与此同时，各种现实店铺的登场，也提高了《如龙》的话题性和知名度，让《如龙》的品牌价值进一步得以提升。

现实？游戏？

眼下《如龙5》的状况就像大家看到的一样，本作与企业的合作已经到了又一个境界。首先进行合作的企业已经超过100家，而合作的方式也翻出很多新花样。店铺在游戏中出现自不必说，菜单上的图片也换成了实际商品的照片，增加了真实感。然后在现实世界中，这些店铺大多也有《如龙》的合作菜品提供。有的企业可能只在游戏里留个招牌，但也会在实际里推出合作商品。

当然这些还不是重点，在5代中已经有多个企业进入了游戏的支线甚至主线故事。甚至那些企业的社长都亲自出演过了把瘾。例如寿司三味的社长钓鱼的支线故事等等。更有博多华味鸡之类直接插入了主线必经之地。游戏中有遥担任和民形象大使的支线，而现实中还真在和民出现遥的海报……这些合作，已经让人恍惚觉得游戏和现实世界已经交融了。细心去《如龙5》中的五大都市街道上数数那些饮食店，除了神室町因为历史原因虚构店铺还有存在的理由外，其余街道里八成已经是真实世界中的企业了。


■现实中的寿司三味店铺张贴的《如龙5》特制海报。


■自家产品宣传自然不可少，话说这才是真正的雪初音啊！

关于企业合作写了以上这些，越写越觉得好像有为这些企业做宣传的嫌疑。而且或许也会有玩家对5代过于显眼的广告植入表示不满，但不可否认的是，也许正是因为这种商业模式的存在，才使得“《如龙》系列”能够获得越来越宽广的发展前景。而这对于玩家来说，似乎并没有什么坏处吧？


■在外传《如龙 终焉》中，连东京消防局也实名登场了！

Part. 4 神室町之丘与赛之河原

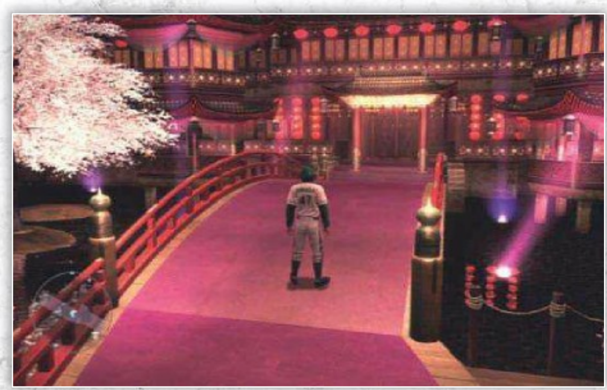
赛之河原的来由

神室町最令人叹为观止的地方大概就要数赛之河原了吧！首先要说明的是，现实里的新宿可找不到这样的世外桃源。这个地方也经常让很多对日本风土人情感兴趣的玩家所津津乐道。

试想一下现实中如果有这样一块地带该是多么欢畅，完全可以在这里找到另一种平行世界的感觉。据说还真有人翻遍歌舞伎町附近的厕所试图去寻找……什么？我在乱说吗？

赛之河原这个名字出自《金光明经》中所出现的佛教架空场所。在隔绝阴阳两界的三途川沿岸，这里是惩罚那些早于父母死去的子女的地方。子女们必须为了父母积累功德而去用石头搭造石塔，在石塔完成前会多次被鬼给破坏，于是就必须经受这种折磨之苦。

因此，“赛之河原”就被引申为“没有回报的努力”的意思。这倒也挺符合在游戏中的赛之河原赌场里挥霍金钱的意思。



西公园的围墙

神室町赛之河原的过去是西公园。周围被装上围墙仿佛被隔离的公园，渐渐聚集了很多流浪汉。在这里犹如是另外一个世界，所以被冠上“赛之河原”的名字。可能有人会觉得奇怪，西公园明明在神室町的东北部，为什么叫“西”公园，可以在游戏中得知，当初本来是叫东公园的，因为当年的负责人搞错了东和西，被发现后因为也已经过去多年，所以就不了了之了。


■在《如龙 2》中，西公园开始成为工地。


■真岛建设承包神室町之丘工程。

赛之河原的地下在《如龙》系列”里每一作基本没有太大变化，辉煌依旧，除了在最深处的人有时是花屋，有时是真岛吾郎。但是，赛之河原的地上可是几乎每作都在发生变化。在初代的时候，这里确实还是一个公园的样子，可以看到很多流浪汉在这里游荡。初代 2005 年的时候，我们的 4 代、5 代中主人公之一，风流倜傥的秋山骏还是流浪汉的一员。而从 2 代开始，真岛吾郎不满当时东城会五代目寺田行雄做法，自己集结了真岛组组员和流浪汉们成立了真岛建设，在赛之河原这块土地承包下了神室町之丘建设的重任。

神室町之丘的前世今生

神室町之丘是 5 代里神室町一个最大的变化，经历了 7 年时间，大楼终于竣工。而这 7 年中，在神室町之丘的建设过程中，这块工地发生过很多的重要事件。从西公园外侧来看，1~4 代均没有太显著的改变，因为“《如龙》系列”的视角问题，也基本看不到高度正在徐徐上升的大楼，所呈现的就是一排很高的围栏。2 代里神室町之丘开始动工，真岛建设几乎占据了西公园和整个赛之河原地下。公园的花花草草已经被堆积的钢筋混凝土所覆盖，1 代里三五成群慵懒的流浪汉不见了踪影，取而代之的是带着安全帽的施工队人员（但这帮家伙似乎感觉还是蛮慵懒的）在作业。在 2 代的最后，还处于建设中的神室町之丘被黑衣集团占据，在这里揭示了韩国组织真拳派的真相，而关东关西的双龙对决以及桐生和狭山的拥吻都在这块还四处布满脚手架的神室町之丘上演绎。可谓充满传奇的地方啊！

3 代中神室町之丘并没有太多戏份，到了 4 代关于神室町之丘的经营权形成了故事的线索之一。上野诚和会的若头葛城勋要求以经营权作为和谈自己组员伊原被杀事件的条件。4 代后期桐生篇，上野诚和会占据神室町之丘，以冴岛兄妹为人质要挟桐生，中间被城户射杀，


■《如龙 2》的最终决斗便发生在这里。

冴岛大河妹妹靖子也在这里被葛城射杀，最后露出幕后黑手之一的新井。在桐生一路杀到神室町之丘楼顶的过程中，其实已经可以看到大楼内部到 90 层装潢已经基本到位，一些商铺已经放入了很多家具。距离整个大楼完全竣工开放可以说是指日可待。这里要补充一下的是，自从这个时候开始，通往赛之河原的道路还多了从儿童公园下水道这个途径。



■在《如龙 5》中竣工的神室町之丘。

终于，在 5 代的神室町，神室町之丘完全竣工开业了。当然有点遗憾的是，从外观看上去似乎仅仅是把本身的高围墙给装潢了一下，整个大楼有点城堡的感觉。大楼内部和楼顶在 5 代中均发生了重要的故事，可惜的是，玩家没有机会在内部逛逛。由于大楼完工，原先西公园那个厕所入口已经无法通往赛之河原，而要完全通过下水道途径。可能在几年之后，赛之河原将演变成更为神秘的场所。顺便补充一下，神室町之丘在现实中自然没有，但类似的名字有六本木之丘大楼，规模和游戏中神室町之丘有异曲同工之妙。

神室町在游戏中 7 年的历史，也是神室町之丘平地拔起的 7 年，见证着神室町的发展，已经《如龙》系列”本身的成长。神室町之丘完工，而系列内容也走向了一个高峰，理应也是系列一个重要里程碑，希望这也是《如龙》另一个起点……

Special Part 福冈“永洲街”漫游指南

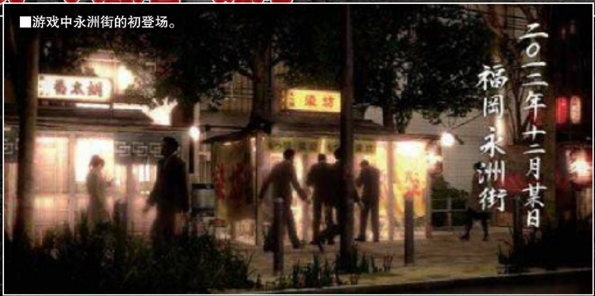
九州最大繁华街——中洲

将现实的繁华街道搬到游戏自然是《如龙》的魅力之一。在 5 代中，东京、大阪、名古屋、福冈、札幌五大都市全部被搬进了游戏。对于去过那里的人来说，毫无疑问是很有吸引力的。

不过如果玩家对这些街道毫无了解的话，可能乐趣就要打折扣了。没关系，这里笔者选出了本作中新增都市中戏份最大的福冈，给大家作一下实地游览介绍。

福冈市位于日本九州北部，是福冈县的县厅所在地，也是政令指定都市（可以理解为中国的直辖市或副省级市），九州最重要的都市。在国内的认知度虽然不如东京和大

另一只眼看“如龙”



■游戏中永洲街的初登场。

阪，但最近几年随着九州旅游不断推出各种优惠政策，福冈也成为日本旅游比较有吸引力的一个城市。而且，通过福冈市可以向周围景点进发。

在游戏中登场的永洲街是以现实中的中洲为模板制作的。中洲位于福冈市博多区，位置正好是被那珂川和博多川围住的一个岛屿地区，中洲的意思就是中间的岛屿。博多川是那珂川的支流，经过中洲后又再度合流。

中洲除了地理位置特别，在行政区域上也正好是连接博多地区和天神地区的中间位置。

历史上商人和武士在这里交汇，形成了繁华街道。与东京新宿歌舞伎町（《如龙》里的神室町）、札幌薄野（《如龙》里的月见野）并称日本3大欢乐街。

中洲的美食体验

游戏里的永洲街地图，范围上去掉了西北面饮食店和酒店比较多的区域以及最南面风俗店最集中的地区。地图构成上做了简化，纵向只保留最重要的中央道路和沿河的两条道路。游戏里的永洲大通，现实里就叫中洲大通。筑前川就是博多川，永洲川就是那珂川。其他可以判明的横向道路与现实的关系分别是，明生通 = 明治通、逢濑桥通 = 出会桥通、铃悬小路 = 人形小路、modan 通 =roman 通。虽然地图被简化，但游戏中呈现的氛围和现实并无太大差别，主要道路的街道景色及夜色霓虹都能够让实际踏上过这里的人感到熟悉。

《如龙5》剧情开始就有出租车公司的社长带着桐生体验福冈流的夜生活。首先去了博多华味鸡，然后是屋台，最后是去夜店喝酒。基本上来说还是比较符合现实中的情况的，先去好的店铺吃喝一番，然后二次会，最后深夜去风俗场所 Happy。

这里诞生的第一个“植入广告”就是博多华味鸡。这里的消费属于是相对偏高的，经营的内容是博多水炊。简单的说就是用鸡汤锅底的鸡肉火锅，蘸着特质的果醋食用，最后加上乌冬或拉面。现实中该店铺的位置其实是在游戏地图没有收录的北面部分，不过游戏里周围的环境也重现的很好。菜单方面游戏里与现实完全一致，但收费的方式略有差别，各种套餐在菜单上的单价是一个人的价格，而实际规定是必须两份以上起，所以实际价格都需要翻个倍，加上消费税着实价格不菲。只要入店了如果不点套餐的水炊料理，必须一人收取 550 日元入店费……

当然了，作为美食，自然最重要的还是味道。在游戏中，著名主厨 tatsuya 对华味鸡赞不绝口，其实呢，鸡肉确实新鲜嫩滑，搭配的蘸料也恰到好处刺激到味觉。总体口味并不算重，需要细心品尝。品质没得说，但性价比什么的，就看个人经济承受能力了……


■现实中的博多华味鸡。


■作为前菜的鸡肉刺身。


■鸡肉蘸料的样子。


■整体的华味鸡感觉。

来到了中洲，就不得不提屋台。只要不是天气很恶劣的情况下，河岸边都会聚集很多屋台。屋台这里可以理解为大排档。提供的食物主要是拉面、炒拉面、饺子、关东煮和烤串。相信不少人在一些日本电视剧中见过屋台，中洲的屋台可供更多一点的顾客围坐，人多时座位相当紧张。若是能融入当地氛围，能够体验到独特的风情。环境的话，整体比咱们国内的一些大排档密集地区干净自不必说，可嘈杂和拥挤感还是存在的。据说中洲的屋台会对福冈县以外的顾客设定更贵的价格，不过找了明码标价的店家体验一番，实际上各种食物价格各家也没什么差别。600 日元的拉面、900 日元的炒拉面、200 日元的烤串和关东煮等等。在屋台这种地方，多数人还是夜宵时间喝酒聊天，真要想吃饱，价格感觉是偏贵的。《如龙》里的屋台还原度很高，在这里走走基本也能感觉下这种气氛。


■现实中那珂川这边的屋台。


■游戏里还原度极高的屋台。

夜晚的中洲

欢乐街中洲，少不了各种 club 和风俗店等娱乐场所。夜晚的中洲大通亮如白昼，饮食店和夜店林立。由于周围几乎没什么太高的建筑，反倒让整块区域的楼层都反射出亮丽的光芒。


■中洲娱乐情报案内。

大型的夜总会门口时而会出现衣着清凉的女招待送出各种客人，不怎么宽的道路也因此会变得比较拥堵。

大家完全可以在游戏中的永洲大通走走逛逛，街道的细节处也是有比较好的还原。如果夜晚独自进入一些小路的话，也许会得到很多人服务生的热情招呼。


■夜色掩映下的中洲美景。

在《如龙5》游戏中的永洲街里，现实中的中洲地区道路相对最复杂，风俗店最密集的一块从地图上切割了，游戏里的感觉就像一个综合性的繁华商业街。

现实与游戏的交错

永洲街上的建筑物即便没有以实名登场，很多也是和中洲几乎一致的。只是要注意的是，建筑物虽然很相似，街道上行人这道风景线略有差别。永洲街上无论白昼黄昏还是黑夜，总是有着熙熙攘攘的人群。在现实中的中洲，白天的时候其实几乎看不到什么人，安静的街道让人很难想象晚上的喧嚣。虽然有不少夜店club等为了更高营业额，从下午就开始营业了，但前来光顾的人还是少数。转进风俗店比较多的场所，行人几乎绝迹。不过也有两旁一双双盯着街道眼睛，招揽生意的店员不会放过任何一笔可能成交的生意。这个时候，倒是时而会看到一些前来观光的游客，毕竟过了那珂川就是福冈中心的天神地区，很容易走到这里看一看。

笔者游览福冈时，正值《如龙5》发售在即。中洲一些会在游戏中登场的店铺也纷纷在自己店门口贴上海报。当然少不了“《如龙》系列”最具有代表性的堂吉诃德的中洲店，还有游戏中购买土特产的好地方FUKUYA中洲本店，以及这次有支线故事叙述的寿司三味等等店铺。永洲街上的堂吉诃德、FUKUYA、博多华味鸡、博多庄、御结村、寿司三味、饭盒杂炊、WEST为现实存在店铺。其中，前文重点介绍的博多华味鸡和WEST均不在现实中的中洲（最近的一家在旁边的川端地区），剩余的几家店铺在游戏中的位置基本和现实里的中洲一致。此外，在中洲还有和民、松屋等“《如龙》系列”也有的店铺，不过未在游戏中的永洲街登场。


■游戏里永洲的整体印象图。


■现实中的FUKUYA。


■游戏中的FUKUYA。


■白天的中洲可谓人迹罕至。

福冈和博多

店铺以外，永洲街上最重要的场景要数逢濑桥了。在体验版里的那场战斗就是需要走到此处进行的。逢濑桥在现实中洲的名字是福博出会桥。正好是作为武士町的福冈和作为商人町的博多交汇的场所。说到这里，可能会有人犯糊涂了，文章从最初到现在，不停见到“福冈”、“博多”两字，连《如龙5》游戏里也有剧情让桐生开出租车去博多站，这块地方到底叫啥?

简单来说福冈市由武士为主的福冈地域和由商人为主的博多地域为基础建市，最后投票武士票数占优，于是市名被定为福冈，但中心的车站仍然保留博多的名字。同样博多作为区名保留，中洲就属于福冈市博多区。对于很多日本其他地区的人来说，或许博多这个名字还更为人所熟知。只不过游戏里那段前往博多站的对话有点过长，实质中洲到博多站也就2公里距离，一会儿工夫就可以到了。

游戏的高速公路竞速的部分中也好，刚开场永洲街登场的部分也好，都可以看到飞机的起降近在眼前。基本上只需看到这种情景，随之发现周围街道还很繁华的话那就可以断定是福冈了。福冈空港距离中洲仅仅四五公里，这也解释了为什么永洲街事实上没有什么高层建筑的现象。不仅仅中洲，即便是可谓九州最重量级商业中心的天神也几乎没有高层。飞机都尽量往靠海的北面起降，所以在靠海一侧的高速公路上看到飞机已经见怪不怪了。


■在游戏中开出租车时也正好感受福冈的氛围。


■从现实中的福博出会桥上看中洲。


■从游戏里的逢濑桥看永洲是这样的。


■游戏里的逢濑桥。


■现实中的逢濑桥——福博出会桥。

中洲与永洲

真实的中洲和永洲街相同的是，夜晚河岸边的灯光夜景通过不高的楼层连绵在河中倒映，让人萌生陶醉感。不过不同的是，真实的中洲可没有永洲街那么多来找茬打架的，招揽生意的人也没有东京繁华街那么攻势猛烈，还是非常安全的。

其实，对于“《如龙》系列”的任何街道而言可能都是如此，体验过现实的街道后进入游戏所获得的代入感要成倍增加，而体验游戏街道后也不妨去了解一下现实的情况，说不定以后也会为旅行平添很多乐趣呢！



■现实中的中洲不需要担心有人来干架。

龍が如く5 夢、叶えし者



如龙5 圆梦之人	SEGA	动作冒险
PS3 龙が如く5 梦、叶えし者		日版
2012年12月6日	1人	8800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

集系列之大成的《如龙 5 圆梦之人》终于在 FANS 的翘首期待中发售，无论是流程的长度还是内容的丰富程度，本作都达到了前所未有的高度。本次的攻略为大家带来关于流程与全部支线的介绍，希望能给尚未完美的同学带来参考，更多的探索还要留给各位自己去完成。让我们再次进入“极道”的世界！

文 九兵卫&华尔兹 美编 NINA

系统简介

战斗触发

在本作中，除了剧情中的战斗，玩家在街道中自由行动时也会遇到各种各样前来找茬的敌人，他们靠近后会自动触发战斗。街头战斗是平时获得经验值和金钱的重要途径，如果想避免这些战斗，一个字——逃！

攻击手段

战斗中□是普通攻击，连续按□键就是普通连段，游戏中称为“**ラッシュコンボ**”,任意“**ラッシュコンボ**”之后接△攻击，就会形成“**フィニッシュブロウ**”，也称终结技。根据起手的不同，终结技也有不同的种类。

在普通攻击以外，玩家还可以选择按○键使用投技，后面可以继续接□△○，或者在斗气状态下直接按△键发动喧哗奥义。无论是普通连段还是终结技或者投技、奥义甚至是 × 键的回避，玩家都能通过升级的方式有选择地进行强化。

喧哗奥义



系列经典的喧哗奥义当然在本作里也是必不可少的。斗气状态下面向不同状态的敌人按△键就能发动奥义，奥义的种类有很多，对应不同的情况，新的奥义可以通过升级或者修行来习得。不仅有空手发动的奥义，游戏中还有不少借助武器和场景中的道具发动的奥义，玩家可以随机应变。

斗气状态

斗气状态也称“Heat 状态”，它是指角色的气槽蓄满一格以上后全身发出蓝色斗气的特殊状态，只有该状态下才能发动各种奥义。不断地攻击敌人或者成功回避敌人的攻击都可以增加气槽，而被敌人攻击、抓住或者处于倒地状态时，气槽会自动扣减。

武器的使用与装备

玩家在游戏中可以空手和敌人交战，也可以使用不同的武器，每种武器都有使用次数，攻击范围和攻击招式也有很大不同。武器能够买到也能直接从商店里捡，强力的武器对玩家的武器熟练度等级有要求，一些特殊道具武器还对应特殊的奥义演出效果。武器和防具只要事先装备在身上，战斗中按十字键便能够直接调出使用。

绝技

新作除了保留原有的战斗系统之外,还特别追加了名为“绝技”的特殊系统，只要气槽高于一格即可发动。不同角色的发动方法与效果如下：

桐生一马的绝技是斗气状态下按 R2 键发动“怒龙の气位”。发动该绝技的桐生全程刚体，可以通过毫无间隙的连续攻击将敌人制服，消灭当前敌人后还能瞬移到下一个目标。“怒龙の气位”效果直至气槽耗尽才会消失。

冴岛大河的绝技名为“猛虎の心得”，斗气状态下按○键可以将各种物体拿来作为战斗的武器，从街角设置的巨大路标甚至到敌人本身，使用起来极为方便。“猛虎の心得”只有在玩家投掷的过程中才会消耗气槽，可以多次使用。

秋山骏能够以轻盈的身体以及强力的腿脚攻击发动的特殊绝技——空中强袭！斗气状态下用△攻击将敌人挑空之后，迅速按□键配合△对敌人进行连续攻击。仅仅在浮空攻击时，空中强袭这一绝技才会消费气槽。

品田的绝技“tackle”是棒球运动中的一个动作。斗气状态下按△键发动绝技后可以抱住一个敌人在场景内迅速奔跑，这样既能撞倒其他敌人，也可以直接撞向墙壁。奔跑过程中耗费气槽，抱着敌人时间过长也会被对方推开，主要可以用来突围。

成长系统

相比前一作，《如龙 5》的成长系统简化了不少，更加简单易懂。游戏中所有的成长能力依然被分为“体”、“心”、“技”、“极”这四大类别，习得这些能力需要消费“魂”，而获得“魂”的惟一途径就是每次升级时的奖励。角色的最高等级为 20 级，完成分支事件解除等级限制可以将最高等级提升到 25 级。

娱乐游戏

包括夜店在内的各种娱乐游戏是“《如龙》系列”吸引玩家的一大特色，本作在这一方面可以说是做到了系列之最。五大新老场景纵横整个日本，各种店铺与娱乐设施足以令玩家应接不暇。就算不去做主线剧情，光是沉迷于小游戏就能打发大量的时间。这里因为篇幅所限就不一一为大家介绍，和分支相关的小游戏在后面的研究部分会向各位说明。

©SEGA

流程攻略

第一部 桐生一马

Story

为了牵牛花养护所孩子们的梦想，桐生一马选择离开那里，在福冈的永洲街成为了一名出租车司机。一年半后，日本两大黑帮之一的关西近江连合会长黑泽翼病危，由于担心继任者再度掀起与东城会的全面战争，东城会六代目会长堂岛大吾决定与其他的地区黑帮结为盟友，而福冈的永洲街正是他此行的目的地。

完成与永洲街山笠组组长斑目忠的“五分杯”之约，大吾和桐生短暂接触后就下落不明。东城会直系青山组组长青山稔敦促下属森永与相泽二人在永洲街寻找会长。

本以为是山笠组绑架了大吾，桐生调查后才发现原来堂岛大吾是自己制造失踪的假象，从而引出组织背后的叛徒——青山。和近江连合渡濑胜勾结一事被败露后，青山挑拨桐生一马与山笠组的计划也宣告失败。等待青山的本该是来自桐生的制裁，结果一枪了结他性命的却是原本名不见经传的森永。

指使森永的幕后到底是谁？真相在神室町等待着桐生一马，而此时堂岛大吾也继续下落不明。东城会陷入前所未有的危机。

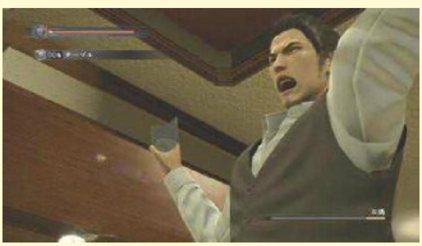
第一章 漂泊の地

●整段的剧情之后，游戏的操作部分从永洲出租车营业所（永洲タクシ－营业所）开始，这里可以存盘。出来之后随便在地图上标识的任意一家点心店购买土产 1 份，再前往天神交通谢罪。

●从天神交通出来接到社长电话，先去便利店“M ストア”里的 ATM 存 10000 日元给牵牛花养护所，存好后在店门外和妄图敲诈的小混混战斗，这些当然不是桐生的对手，轻松解决后前往逢濑桥和社长会和。

●为了庆祝发薪日，社长带着桐生在永洲街边聊边逛，来到第一家“华味鸟”吃福冈有名的美食——鸡肉汆锅（水炊き），因为是社长买单，所以点菜时可以按右键把所有菜式全部下单，这样拿的经验值会多很多。吃完此家，出来和街边马仔战斗之后再继续吃下一家，折腾完依然不过瘾的社长执意拉桐生去夜店，这里要和山笠组的石桥、三原交手。

BOSS：山笠组构成员 石桥・三原



在初期算是强敌，开场后右边可以捡到回复道具“**タフネス ZZ**”，战斗中注意位置别被前后包围，及时回避。除了普通打法以外也可以利用场地内的道具进行范围攻击。战斗的最后会有关于桐生的绝技——“反击の极み”的教学，完成按键提示结束战斗。

●返回桐生的公寓，公寓门口会遇到古牧宗介，他会教玩家如何在战斗中按 R2 键使用“怒龙の气位”，接下来随着剧情的推进，玩家可以继续和古牧进行修行并学到新的技能。

●回到公寓的房间内选择在床上休息“寝る”，本章结束。

第二章 招かれざる客

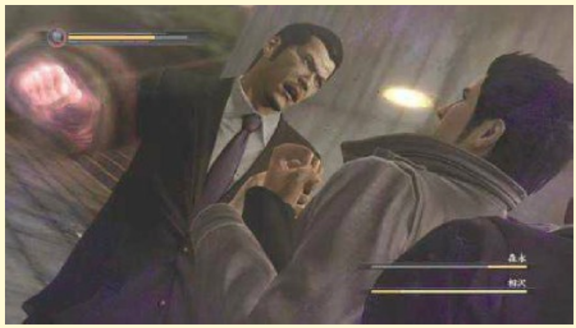
●第二天桐生继续前往永洲出租车营业所开工，营业所前面会遇到昨晚逃跑后前来报复的两人，解决后进入营业所内，和受付的平川阿姨对话得到昨天的回礼，接着送自己的同事回家。这部分算是开出租车送客的教学，玩家要注意各种交通规则，不能急刹急加速，开车中间有时还得和客人聊天，稍稍有些繁琐。

●接了下一个客人，路上遇到名为“恶魔杀手”的飙车族，赛车小游戏胜出难度不高。回到营业所，平川阿姨带来新的出车依赖，和タツヤ碰面，带他去饮食店。タツヤ在流程后面也会出现，是游戏中一个小分支，带他去不同的店铺，玩家就能通过各种食物来提升能力。

●再次回到营业所，来自东城会的森永和相泽会找桐生讯问堂岛大吾的下落，换个场所之后和两人发生战斗。

BOSS：东城会 森永・相泽

和第一章的 BOSS 战同样，场地内还是有回复道具“**タフネス ZZ**”可以捡，虽然基本用不上。建议大家优先攻击动作相对灵活的森永，气槽满了就按 R2 发动刚刚学会的怒龙气位，可以很快触发胜机的 QTE 并结束战斗。



●战斗之后随便走走会接到平川阿姨打来的电话，此时桐生就可以去完成帮街区捡垃圾的分支了。回到公寓选择休息，本章结束。

第三章 仕掛けられた绘图

●从公寓前往永洲出租车营业所，和平川阿姨对话接受出车任务。在出租车上和客人的对话可以随便选择，离开营业所，直接回公寓选择休息，中间会有相泽背着受伤的森永前来避难的剧情。

●再次从公寓出来，门口会遇到老玩家都熟悉的外国友人“マック”，遇到他之后就可以在流程中学习各种各样的天启了。接着在公寓前停车场就下名为“上山”的人，玩家便能从他这里（ワ－クス上山）购入武器与防具，或者进行相关的修理。

●去营业所，同事托付桐生去“筑前川通り”的后巷找用餐久久未归的社长，路上遇到自称大阪刑警的芹泽；再次前往夜店“オリビエ”，和渡濑组的 6 名成员发生交战，而这也是桐生在本作中首次和近江连合重要干部之一的渡濑碰面，但两人并未交手。

●从夜店出来遇到森永和相泽，选择“すぐ话す”就能前往山笠组探寻大吾的下落。因为接下来是连续的恶战，玩家可以考虑事先备好回复道具或者完成其他分支。

●进入山笠组本部直接往最上层走，整个建筑物共 3 层，内部的敌人很多，需要全部消灭才能往下一个区域前进，没什么捷径可走。最顶层的房间听到枪声，剧情后东城会的青山嫁祸于桐生等人，与山笠组的少主八幡发生战斗。

BOSS：山笠组若头 八幡



流程前期比较棘手的一个 BOSS，攻击范围大而且被抓住后投技的伤害比较高。因为场景比较小，去捡道具作为武器可能反而会带来不必要的麻烦，所以还是步步为营的战斗比较稳妥。桐生的“□□□□△△”是破防和高伤害的神招，可以多用用。八幡的体力不足的时候用反击 QTE 结束战斗。

● BOSS 战之后从原路逃脱，追兵很多，但也仅仅是费时而已。在最上层和第 2 层有场景道具可以利用，靠近后按△键发动，成功后可以一口气解决很多敌人。最后在 1 楼的大厅将所有敌人消灭，得到钥匙后从正门离开。等候在门口的青山引爆事先设置在手提箱内的炸弹，本章结束。

第四章 男の行く先

●桐生在永洲街打听八幡的情报，在月桃温泉前、筑前川通り以及筑前川通り南端找到穿红色夹克的八幡部下，分别与他们对话并发生战斗，最后有追逐战，推荐靠近目标后连按两下□键（连点 3 次□键为连续技但有硬直），或者按○键捡路上的道具砸对方也行，体力削减至一定程度即可。

●前往铃悬小路转角附近的八幡基地，接下来也是连续的战斗，可以事先准备一番。八幡的基地共有 5 层，每层每个房间都聚集着大量的敌人，蓄满气之后按 R2 发动怒龙的气位迅速消灭，2 楼拿锤子的敌人出现后有 QTE，要按○键回避；4 楼的敌人落荒而逃时会引燃门口的汽油，捡起灭火器之后按△键对着火源使用便能灭火；5 楼的最后会遇到手持铁钩的中 BOSS 小笠原，有点难缠，先把他周围的杂兵干掉就好对付多了。

●桐生和八幡的第二次交手纯粹是剧情需要，所谓战斗也完全是演出性的 QTE，完成 4 次 QTE 之后战斗结束。

●离开八幡的继续回到永洲出租车营业所，和社长说明情况后就可以去码头与青山的手下进行死斗了，因为敌人数量众多，同时也是第一部“桐生一马”篇章的最后一战，所以必要的准备是免不了的。

BOSS：东城会构成员

这是一场以一敌百的战斗，场面非常霸气，桐生一马需要以一己之力击退不断涌现的敌人。如果有范围攻击的武器装备在身上，这里会轻松很多，否则就老老实实游击作战，不要过于深入以免被大量敌人包围。中途出现持枪的领头要优先消灭，好在敌人众多不难蓄气，喧哗奥义以及 R2 键发动的怒龙气位就不要吝啬了，尽情挥洒到敌人身上就行。



第二部 冴岛大河

Story

时间回到两年前，冴岛大河在神室町与真岛吾郎进行最后的道别，他将回到监狱中继续服刑，而略显颓废的真岛此时也没有了以往的狂放和霸气。两年后的今天，监狱中的纠纷与冲突并未让大河低头，他的目的只有一个——安安分分服刑，尽早重返东城会。

然而，大河没有迎来假释出狱的那一天，却等到了一封来自东城会的逐门状以及真岛吾郎的死讯。结合狱中近来发生的一连串极不正常的事件，不安的监狱副所长高坂决定铤而走险，提议大河与他的狱友马场一同脱狱。

恢复数日后，大河与马场最终来到真岛被杀的札幌月见野，经过一番缜密复杂的计划，两人成功绑架北方组组长北方大藏，他称自己并未杀死前来札幌与之结盟的真岛吾郎，而是背后令人其人操作这一切。

没等北方大藏说清真岛吾郎的传话，一颗子弹射进了他的身体，大河未曾想到竟然是从狱中就一直跟随自己的马场背叛了自己，尽管马场被大河的义气和恩情打动，但他还是没将真相告诉大河。大河决定前往神室町一探究竟并找出真岛的确切下落。



躲过众人的追杀，大河和马场顶着极为严寒的气候趁着夜色逃离监狱。虽然大河在雪地中与马场走失并遭到棕熊的袭击，所幸被当地猎人村落的好心人及时救下。

第一章 最果ての地

●冴岛大河的章节从神室町开始，在韩来门前有教学战斗，没有玩过前作的玩家可以适应一下大河的战斗风格，虽然动作速度略慢，但连段中△键蓄力以及各种投技都是他的特色所在，上手之后打起来极为爽快。

●接下来前往ニュ－セレナ，发现没人之后直接去击球中心“吉田バッティングセンタ－”，和门口的西田对话并选择“十分だ”就能进去了。由于直到游戏后期才能返回神室町，所以想完成的事情在此之前趁早完成。

●在击球中心和“真岛组构成员”战斗，这既是真岛吾郎给大河最后的试炼，也是对玩家使用大河的绝技——“猛虎の心得”的教学，在 Heat 状态下对倒地的敌人按下○键再按○、□或△键即可将敌人抓起来作为武器使用。

●重新回到监狱之中，分别和广场上的狱中同僚日村、大岛以及马场进行对话，到了晚上可以前往“想象中的月见野”，这里也是札幌最繁华的欢乐街。

●虽然是想象中的场景，但这里与真实的月见野并无大异。从出发点直奔日村推荐的夜店“ロ－ズヒップ”，想象出 1000 万日元，入店后可以尽情消费，越贵越多的服务越是能赚取更高的经验值。

●从夜店出来之后和かぐや继续去卡拉 OK，玩乐一番出来后再去地图上任意一家居酒屋吃东西，最后干掉寻衅滋事的小混混，如此一来梦境便算是完整了。

●翌日在广场放风，大河发现马场不见了身影，找广场上的日村、“年老いた受刑者”、“退屈な受刑者”以及“无气力な受刑者”分别对话，再去广场地图右上角的小屋就能找到马场。

●坚信马场被诬陷的大河回到广场继续寻找证据，和“やせた受刑者”、“同情的な受刑者”以及“青ざめた受刑者”对话后发生剧情，再分别找“瘦せた受刑者”、“知り合いの受刑者”和“古株の受刑者”交谈，这里会提示玩家去找长椅边的男囚犯领取“某个东西”，不过玩家不能直接接近，这样会引起其他囚犯的注意。从背后绕过去或者按住L1、R1键慢慢移动过去，靠近后按○键，这样就可以了。

●将东西转交给铁栏背后的刑务官，同样是不能直接跑过去，按住L1、R1键慢慢移动，再按△键把东西给他。和长椅上的“古株の受刑者”对话并触发剧情，之后他会将“谜の封筒”交给大河；来到小屋前和刑务官对话引起他的注意，接着是强制的逃跑战，坚持1分钟即可，就算被抓住只要按对QTE也没什么问题。骗过刑务官再和“古株の受刑者”对话拿到伤药，接着就是本章最后的战斗了。

BOSS：钉原广志



先不管BOSS，将他身边的两个帮手消灭，场景内有回复道具记得拿。钉原的血槽并不长，虽然经常会狡猾地回避玩家的攻击，但在大河的体力以及霸气的投技面前完全不是对手，不花太多时间就可以轻松搞定。

第二章 决意の道

●本章开始后，监狱副所长高坂将大河和马场两人叫到广场谈话，接着再去广场右上方的小屋和高坂私聊，他会把越狱的事情告诉两人。

●越狱之前再一次和狱友进入“想象中的月见野”，从出发点前往“ラベンダ－通り”的酒吧“アンビシャス”,玩飞镖游戏战胜夜店小姐かぐや。

●前往地图上标识的拉面村“ラ－メン村”，半路上在四岔路口会有车突然冲出，QTE进行回避，到了目的地之后和一帮黑手党进行交战。

●正式脱狱的部分要在广场上和大量新入监的受刑者战斗，人数很多但都不是什么对手，消灭一波之后打开铁门继续前进，再击倒一部分敌人之后钉原就会出现，打法和上一次交手相同，先把周围的杂鱼放倒吧！

●离开监狱是一段驾驶雪地摩托的追逐战，按R2键加速，左摇杆控制方向。除了要回避路途上的树木干扰，后来出现的小混混追兵也会给玩家制造障碍，按左摇杆＋□键可以将他们击倒。后期路上的障碍物会有QTE提示，及时按○键闪避，否则会造成不小的伤害。雪地摩托撞翻之后，巨大熊出现。



BOSS：巨大熊



和人不一样，熊的体积更大，不能使用大河所擅长的投技，并且熊的很多攻击都无法防御，所以打法要更加灵活。这里推荐以迂回为主的打法，两下□配合△将熊打出硬直动作，然后再回避，或者在熊的出招硬直中使用这样的方法也可以，不断重复以上攻击，就能稳妥地将这个庞然大物击退，其实也没有想象中那么可怕。

第三章 冻てつく咆哮

●被村落的老猎人奥寺救下后，离开小屋会遇到自称村落代表的仁科，接着去村口和村民樱井对话并选择“いや、放ってはおけん”，他会让大河去准备上山所需的食物。在村子另一端台阶上的住户门前找到仁科的妻子，她会慷慨地把鹿肉送给大河。最后再去村口找樱井，拿上雪山准备就可以上山找奥寺和下落不明的马场了。

●进山后体力会徐徐削减，其实对玩家影响并不大，实在不行拿食物或者其他道具进行回复即可。顺着山路沿着河流一直走到第一个分叉口，地上会看到熊的脚印，顺着脚印走会看到有血迹，继续追着足迹走不远就能看到马场和负伤的奥寺。大河背着马场先行下山，奥寺则继续追踪巨大熊。



●再次从奥寺的木屋出来，看到仁科的妻子在找东西便上前对话，获得鹿肉后去找村口的樱井，再前往仁科的家借猎枪，回到樱井那里得到防寒服和猎枪之后，大河就可以上山打猎了。雪山装备相当于临时道具栏，每次打猎前后记得整理。

●打猎部分没什么难点，耐心听从奥寺的指示来行动便可，持枪时按○键下蹲、R2键上弹（每次两发）、L1键举枪瞄准、R1键或者□键射击，游戏中视角移动默认是逆方向操作，玩家若是觉得不习惯可以在系统设定中修改。

●打猎过程中途经山间小屋，以后再过来可以把小屋修好并作为休息的据点。看到鹿群，按○键悄悄靠近，距离差不多的时候举枪（准心会自动向前锁定），瞄准头部射击只要一枪就能击毙猎物，非常简单。

●回到部落，找到仁科的妻子将鹿肉还给她，去奥寺的木屋与他对话并选择“山に入る”，找村口的业者后再次上山捕猎。

●这次进山是用套绳设置陷阱捕猎，依然非常简单。在奥寺的带领下来到陷阱设置场，调查地面上发光的位置就可以选择设置陷阱，共有4处都在附近，不难找。全部设好回到第一处设置的陷阱，发现兔子已经被困住了，回收猎物后出现熊，这段战斗以奥寺负伤收场。

●在村落中与天童对话开启分支“天童の修行”，从村落门口或者仁科家阶梯下的村民口中得知前往月见野的道路开通的消息，回到木屋找奥寺，对话并选择“马场と街へ下りる”就能前往札幌的月见野了，本章也至此结束。玩家想在村落继续打猎或者修行一段时间也无妨。

第四章 无谋なる斗い

●来到月见野跟着马场走，遇到警察之后分头行动，前往临时的基地“北极星”汇合。这段路上要避开警察，不过即使靠近了警察，大河也会自动回避，所以对玩家来说没什么影响，直奔目的地就行了。



●从北极星出来之后遇到タツヤ，接着去酒吧“BAR アンビシャス”和那里的招待对话，准备离开的时候会有人拦住大河要求用桌球决一胜负，赢他或者留下5万日元都可以，但想必绝大多数玩家都会选择前者吧。（笑）

●去北小路西找“キヨタカ爷さん”，回答他的问答（正确答案是“71”）；前往地图右上区域的大路找到饺子店“饺子の王将”，门口的电话亭接到电话；到中央站通南的“宝くじ卖り场”，对话并依次选择“ハズレくじを”、“バラで”以及“7枚”，得到重要道具“里カジノの手形”。

●再次进入酒吧“BAR アンビシャス”，招待看到大河手持的“里カジノの手形”，这样就能进入店里面的赌场了，和里面的北方组成员发生交战，轻松解决。

●得到北方组老大情报的大河回到北极星，与马场对话并休息，接下来去冰雪祭的会场大路公园东调查那里的舞台情况，回到北极星继续休息。冰雪祭当天，与马场对话选择“准备は全部済んだ”就能进入“冴岛大河篇章”最后的战斗了，玩家可以在月见野多逗留片刻。

●一出门就是北方组的杂兵战，接着来到商店街会遇到警察，这里必须换上圣诞服或者外套，否则会直接被警察发现。接着继续与马场汇合，路上会有两批敌人包括援兵前来阻拦，解决掉之后在中央驿通り会看到马场，过马路的时候有汽车企图撞倒大河，QTE按○键回避，汇合后和马场一起击倒北方组成员。

●成功劫持了北方组组长，来到一座废弃的写字楼正欲揭开关于真岛吾郎的真相，组长却遭到神秘凶手的狙击，一场追击战开始，这场追击战半路上不管玩家如何攻击都抓不到他，直到追至拉面村的空地，神秘凶手的身分才被揭晓……



BOSS：马场茂树

不能因为马场是自己的小弟就轻视了他的实力，他的攻击和回避都相当难缠，并且还会使用擒拿技直接将玩家放倒。战斗中多使用武器和蓄力攻击，和马场保持距离并注意抓住攻击的间隙，打起来就不会太被动。马场体力不足时会自动进入“反击の极み”，按键连打就能终结他。

第三部 泽村遥/秋山骏

Story

从牵牛花离开后，遥跟着艺能事务所的社长朴美丽前往大阪实现自己成为偶像的梦想。虽然训练和比赛很辛苦，但有着事务所大家的支持，遥一点点地成长，距离梦想也越来越近。就在这时候，社长朴美丽却突然“自杀”。

这起极为不自然的“自杀”，朴美丽遗留下来的一封来自前方的信成为事件的关键。逢坂兴业的金井为了得到这封信，指示遥的前任舞蹈老师对社长惨下毒手，而金井的老大正是对手大阪艺能事务所的社长胜矢直树，他的另一个身分是近江连合的重要干部。

由于和朴社长有着借贷方面的往来，刚好在大阪打理分社的秋山骏也介入了这起事件中。经过一番调查，他发现那封信的主人也就是朴美丽的前夫竟然是眼下生死不明的真岛吾郎。遥即将在日本最大的舞台——东京巨蛋进行她的正式出道演出，而真岛在信中约定朴美丽在演出后见面。为了实现遥的梦想，也为了解开近江连合隐藏在信背后的阴谋，秋山必须重新返回神室町。

第一章 梦の舞台里

●遥最初的部分是演出舞蹈的教学，跟着要求操作就行，其中画面左上方的星型符号表示可以按L1键发动“偶像Heat”的次数，此状态下更容易积攒气槽。

●完成教学与实练之后，下去事务所3楼的办公室找堀江对话就可以直接回家了。休息到第二天，出门遇到旧友アカリ，和她进行舞蹈决斗。和演出舞蹈不同的是，舞蹈决斗有四条不同的指令槽，按方向键切换指令槽（会变亮）再按指定的按键才算成功输入，考验玩家的左右手配合。

●去艺能事务所3楼找堀江，调查门口的日程表并选择“后援会主催握手会”。握手会的规则稍显复杂，长按□键可以持续提高好感度，选择不同的对话也能提升好感（通常选择“ありがとうございます”）按L1键做出微笑动作可以保持粉丝的好感，即便长时间握手也不会出现失望的情绪。

●回到事务所再次调查日程表，选择“プリンセスリ－グ　第1ラウンド”，在准备出场的时候名为YOKO的阿姨会出现，她会教遥在演出舞蹈中发动“高潮Heat”，演出结束后可以单独找她完成相关修行。所谓和大阪艺能事务所T-SET组合的比赛，其实也没有特别的地方，和练习时一样正确按键即可胜出。

●返回事务所，先前往4楼的练习室，再去3楼办公室里的社长室触发剧情，遥需要找一个新的舞蹈老师。前往苍天堀的“BAR ステイル”，和招待对话并选择“色黒で派手な人见ませんでした?”，出店后触发剧情，和アカリ再次进行舞蹈决斗，胜出后得到认可。



●去事务所3楼的社长室前找到堀江，和他一起前往苍天电视台向万田制作人道歉。堀江会在文左卫门筋的出租车旁边等遥，与他对话。

●在电视台找到万田之后他会让遥紧急上台顶替一个抢答节目，每个问题要在10秒内给出正确答案，共10道题。其中1～3问为错误（按×键）、第4问正确（按○键）、第5问错误、第6问正确，第7与第8问错误，第9问正确，第10问错误。

●返回遥的公寓，门口会遇到タツヤ，回家选择“寝る”本章结束。

第二章 托された想い

●翌日照例前往事务所的3楼，然后去4楼的练习室与クリスティ－ナ对话并接受进一步的舞蹈训练。完成后从当天的日程表上选择“市民イベント”发表新歌“KONNANじゃないっ！”。

●活动结束去ドン・キホ－テ找堀江，遥遭到T-SET组合两名成员的戏弄，社长出现解围后前往艺能事务所3楼的社长室，她会带着遥出门购物。

●跟社长一起前往ル・マルシェ买衣服，可以不用考虑价格随意挑选。买完衣服遥提出去游戏中心，和社长进行《太鼓之达人》的对决后就可以坐车回公寓了。

●回到公寓选择休息，第二天一早，遥按正常时间前往事务所，发现社长在事务所天台“自杀”身亡。

第三章 接近

●本章开始玩家的操作角色切换为秋山骏，剧情后击退4名前来闹事的近江连合成员，前往遥所在的艺能事务所。

●进入事务所4楼的练习室，在屋顶和遥对话，选择完全部对话肢之后再选择“现场の状况は大体分かつたな”，操作角色自动切换为遥（也可手动切换为秋山骏），返回自己的住所休息。

●操作角色再次强制切换为秋山骏，前往艺能事务所，路上遇到西乡大二郎，和他进行教学战斗，学到关于秋山骏的绝技“エアストライク”相关技巧。后面的流程中可以继续来找西乡进行修行。

●来到事务所与遥汇合，进入社长室发生剧情，堀江从天台摔下。利用3楼尽头的紧急通道上到顶楼，和遥的前任舞蹈老师荻田交手，这个动作夸张的家伙不难对付，只是攻击范围比较大，快速解决他吧！接下来出现的幕后黑手才是真正的BOSS战。

BOSS：谜の男

还是刚刚和荻田交手的场地，但对手强大很多，地上有回复道具可以拿。BOSS的连续技很长而且伤害高，玩家一定要熟悉他的套路，近身的状态下他还会猛扑抓住玩家。由于正面的攻击几乎全部会被他防御住，体力下降后他甚至还能弹返玩家的攻击，所以引诱他出手后再反击会是不错的战术，也可以适当使用投技。BOSS的体力不高，最后和遥一起配合就能给他最后一击将其击退。

第四章 梦のまた梦

●角色切换为遥，前往艺能事务所3楼找山浦对话，日程表选择参加“プリンセスリ－グ　第2ラウンド”，与T-SET组合以新歌决一雌雄，赢得第二轮比赛的胜利。

●回到事务所与秋山骏合流，对话选择“はい”，操作角色切换为秋山骏。来到法眼寺横丁的酒吧“BAR クレスト”，出来之后会遇到タツヤ。在附近随便闲逛一会，刚刚酒吧的老板就会打电话过来主动联系秋山。如约来到距离酒吧不远的“招福町の驻车场”，和包括酒吧老板在内的敌人发生战斗。

●角色换回遥，接到秋山的电话前往“BAR クレスト”，从遗书伪造者那里获得关键情报，接着返回公寓休息。

●杀害社长的凶手逐渐浮出水面，秋山骏搭乘出租车前往“大阪艺能”与对方事务所的社长交涉。

●为了准备最终回合的比赛，遥在事务所开始新歌的课程练习，完成后来到3楼与山浦对话，接下来就可以在日程表上选择参加“プリンセスリ－グ　ファイナルラウンド”，这是第三部中玩家操作遥的最后机会，如果有未完成的事情可以提前去做。和山浦最终确认之后，遥就将前往电视台与T-SET组合进行最后的较量，只要玩家正常发挥，结果自然是毫无疑问的。

●操作角色切换为秋山，回到自己的办公室会遇到等候在此的刑事芹泽，他放下话离开之后，近江连合的袴田带着比上次更多的手下前来报复，当然这都是徒劳的，战胜袴田之后从他口中得知逢坂兴业的所在地。适当准备一下就可以乘坐出租车过去了。

●逢坂兴业的据点是一座废品处理工厂，从正门开始直接攻入，只有一条路，直接消灭场景里的敌人不断前进即可。在起重机前按△键发动特殊奥义（无需气槽）可以一次清剿不少敌人。

●工厂的废弃锅炉前找到负伤的荻田，剧情后消灭最后一批杂兵就能从小门进入到建筑物内部。楼内里面分为两层，先把2楼的所有敌人消灭，拿到1楼的钥匙之后再下来，房间里的敌人不是很多，进入仓库触发剧情，谜之男也就是金井命令手下杂鱼围剿秋山，但这并不足为惧。

●担心遥的安全，秋山火速赶回艺能事务所3楼，虽然遥被胜矢社长安全送了回来，但遥随后又只身一人前往“新大阪站”，得知情况的秋山搭乘出租车前往“新大阪站”，这是第三部的最后一战，玩家请事先做好准备。

BOSS：金井嘉门

及时赶到车站的月台，这次是金井和其他手下一起上，战斗难度比前一次有所增加。拉开和金井的距离，逐个将距离BOSS身边较远的杂兵消灭，然后再和金井本人战斗。交手过程中会有新的增援出现，还是优先将他们消灭，接着再迂回和金井交手。这一次他的防御更加坚固，弹返也使用得更频繁，所以不能急于出手，而是要等待他的破绽出现后再反击。BOSS的体力下降后有QTE的反击，可以最终击倒他。

第四部 品田辰雄

Story



十五年前的一场棒球比赛，品田辰雄凭借一记漂亮的全垒打为球队带来胜利，却不想因此给自己背上了赌球的无妄之罪，刚刚步入轨道的棒球生涯至此终结。

如今的品田是风俗杂志的写手，身边还有整天缠着自己讨债的高杉。平淡无奇的生活被一

个带着面罩的神秘男子打破，他希望品田能调查当年赌球事件的真相，而报酬高达 2000 万日元。在高杉的协助下，品田发现十五年前的那起事件竟然是为了将近江连合与东城会以赌球的借口赶出名古屋，从而建立新的黑帮名古屋组，而自己只不过是整个事件的替罪羊而已。包括队友与教练都是事先串通好的同谋，而不见真身的名古屋组构成者原来都是品田平时生活中的友人，这令他十分错愕。

了解清真相后，面罩男揭开自己的身分，他正是在福冈失踪的东城会现任会长堂岛大吾。作为年轻时曾经相互激励过的同窗好友，品田要求堂岛带自己前往东京亲手了结这一切，不过在此之前，他回到了当年那场比赛的棒球场。

名叫泽田的男人不出所料在这里等着他，身为那场比赛中让品田打出全垒打的投手，当年他也曾被组建名古屋组的幕后——黑羽组收买。出于对棒球的热爱，出于对品田当时为何能在关键的第 7 球打出全垒打的不解，泽田最终选择和品田一起战斗，重演了当年那熟悉的一幕。而另一方面，策划这起事件的幕后者已经开始了行动，事件的全貌即将浮出水面……

第一章 舍てた荣光

●第四部的舞台是名古屋的锦荣町，品田从自己的住所下楼梯来到街道上，前往风俗店“ふと桃 Club”取材，路上遇到老婆婆会给回复道具。

●从风俗店出来直接去附近的久保田警备帮助みるく的弟弟解围，剧情后与 4 名保安交手，学会品田的绝技“俺流 流星タックル”的相关技巧，成功解决后返回“ふと桃 Club”。

●取材完毕前往出版社的途中与房东宇野同行，刚拿到报酬又被高杉收走的品田只能前往击球中心“バッティングセンタ－”试试手气（打出全垒打有奖金），半路上接到出版社的电话，确认稿件内容依次选择“ふと桃 Club”、“みるく”。在击球中心门口与路边的混混交手，胜利后得到武器“丈夫な铁パイプ”，这根管子可以无限使用，后面的流程中会经常用到。

●在击球中心玩击球的小游戏，要求 30 球中打出 1 个全垒打。左摇杆移动击球区域，不同的按键精确选择击球的小区域，球的落点区域在画面中会以圆形的色块预判出来，色块变为黄色的瞬间即为击球的最佳时机。

●离开击球中心接到电话，去牛岛的店里，离开后会碰见前来报复的久保田保安大野铁平，因为地方小所以打起来有点变扭，不过可以多用场景内的道具对付这个难缠的家伙。

●在回家的路上会看到タツヤ，返回自己的住所遇到带着口罩的陌生男子，剧情后本章结束。

第二章 过去への挑战

●从自己的住所出来后，品田被白河拉去击球中心决一胜负，10 球内需要打出 1 记全垒打，打法和前一次相同，失败了就多尝试几次。





●离开击球中心，在带板通交叉路口的大屏幕前发生剧情，之后接到みるく的电话，前往“ふと桃 Club”。从风俗店出来，随便转一下就会接到来自出版社的电话，去出版社前找到编辑部的人获得“スタミナンロイヤル”，接下来就总算可以回家睡觉了。

●翌日为了调查 15 年前的真相，品田和高杉前往房东宇野的针灸所，找不到人之后去对面的案内所打听消息，来到熊野大通北，和“新乳シャイン”门口的服务生对话，接着再去对面的另一家案内所，这样就能在绸通南的“大纳言”找到宇野，不过他一见到高杉就跑了。

●经过几次有惊无险的 QTE 回避掉路上的危险事件，回到针灸所找到宇野，对话后叫一辆出租车前往“烧肉－头买い”寻找另一位当年的队友。

●返回针灸所，神秘男子企图释放瓦斯灭口，追出门后发生追逐战。品田正想从他口中问出原委，不料却又险些被人陷害，这场“事故”背后的黑手，竟然是自己当年的另一名队友——酒井笃志。

BOSS：酒井笃志

酒井笃志手持武器，攻击范围比较大，如果空手与他对峙会比较吃亏，推荐玩家事先装备一两件顺手的武器，或者直接使用之前拿到的无限钢管也可以。品田的移动速度很快，要抓酒井的攻击间隙并不是难事，最后用 QTE 终结他。



第三章 真实の对价

●从住所出来后去牛岛的店，出来后随便转一转就会受到宇野打来的电话。来到宇野的针灸所触发剧情，接着就可以乘坐出租车前往 62 番仓库，这段战斗非常长，去之前请做好充分准备。

●进入仓库内触发剧情，高杉会冲进来帮品田解围。先解决仓库门外的敌人，他们都是普通的一般市民，对付起来很轻松。紧接着久保田会开着装卸车追逐品田，这一段是背向视角，路上的障碍物要一一躲掉或者破坏掉（按□键），否则会被久保田撞倒。

●弃车的久保田手持双铁管继续追杀品田，不过因为战斗中有高杉的协力，所以对于玩家来说并不吃力。战斗中高杉除了能帮品田分散敌人的注意力，两人凑到一起还能发动特殊的奥义。

●战胜久保田后继续从仓库脱出，一路上死缠烂打的久保田会带着手下多次出现并多次被击退，打法和先前类似。另外路上有几处地方需要 QTE 按键来突如其来的危险，玩家得提高警惕。最后一次击倒久保田后，仓库外的空地上发生 BOSS 战。

BOSS：真锅干二



这场战斗没有高杉的协助，不能依赖他来吸引火力了。好在场景比较大（有回复道具），玩家有足够的行动空间。真锅使用的武器是菜刀，除了挥舞之外还会突刺攻击，但硬直都比较大。无论是连段还是用武器，玩家都要学会见好就收，一旦打出对方的硬直就直接闪避，太贪会遭到 BOSS 的反击。

第四章 き花道

●回到住所的品田接到面具男的电话，下楼随便转一圈再次接到他催促的电话。返回住所，面具男表露自己的真实身分——东城会六代目现任会长堂岛大吾。

BOSS：堂岛大吾



作为老玩家都熟悉的“狠角儿”，大吾的实力在这里明显有所保留。除了普通攻击，他还会使用弹返技令玩家气绝，所以还是多使用武器为上策。体力剩下一半左右时，大吾会进入持续的斗气状态，招式增加新的判定，防御也更稳固，玩家可以改用投技，或者用迂回战术一点一点消磨大吾的体力也比较安全。

●和大吾对话选择“ああ”，一起前往神室町和多年来的幕后黑手做一了断。这是“品天辰雄篇章”的最后部分，在锦荣町还有事情想做的话就在此之前完成吧。

●剧情后来到棒球场，和当年的投手泽田并肩战斗，对手是数量极其众多的黑羽组成员。这段战斗可以说完全是为了故事需要而安排的演出，打起来毫无难度，玩家只要尽情宣泄。品田和泽田的合力奥义非常热血，一定会让所有人都觉得很过瘾。

●战斗的最后，品田会和泽田再次站在棒球场上，重演当年的那一幕，第 7 球会出现 QTE 提示，完成后终于了却夙愿，本章结束。

最终部

Story

在所有事件的终结之地——神室町，桐生、大河、秋山以及品田终于见到了那个在幕后操控一切的男人，他既不是近江连合的胜矢与渡濑，也并非马场、品田的教练或者其他被操控的人，他是一直都在人群中间、并且从头至尾导演一切的男人——披着刑警“芹泽”这一伪装外衣的近江连合会长、黑泽翼。

他表面的目的是想除掉包括自己继任者在内的所有人，实则是为了给自己的亲生儿子——潜伏在东城会内部的相泽圣人一手创造全新的天下。然而所有人得知真相后，黑泽翼人心向背，失去了所有曾经支持自己的部下，而桐生也以力量驯服了相泽。

男人们的战斗背后，站在巨蛋舞台之上的遥也实现了自己的梦想。对于遥和桐生而言，他们将永远是相依相偎的家人，未来还在继续——

第一章 传说の归还

●桐生回到神室町后直奔“ニュ－セレナ”，接着下来和“スタ－ダスト”前的店员对话，走到“天下一通り”后面的空地，与跟踪自己的马场茂树进行战斗，和以前大河篇的打法差不多，并不难对付。战斗结束后返回“ニュ－セレナ”，选择“すぐに店に入る”。

●操作角色换为冴岛大河，前往儿童公园里的井盖，从这里进入下水道并前往“赛の河原”。老规矩，在花屋那儿打听到事件的相关情报，然后去地下斗技场和花屋的部下对话，接着是与相泽圣人的战斗。

BOSS：相泽圣人

久违的斗技场，相泽并不是一个特别强大的对手。大河的蓄力攻击以及投技都对他非常奏效，BOSS 的体力也不高，战斗不会耗费太长时间。



第二章 封じられた过去

●秋山骏前往天空金融“スカイファイナンス”在神室町的办公室，遇到前来借款的品田，与品田对话选择全部分支后再选“だいたい分かつた”即可。

●去任意一家便利店购买 1 万日元的酒（自动购物），然后来到神室町北部的“ホテル街”，东边的三岔路口前有一台自动贩卖机，和那里的流浪汉对话，接着随便在附近转一转就能接到流浪汉打来的电话。

●来到七福通り的 MEB 案内所，调查旁边的大楼，和一帮小混混发生战斗，本章结束。

第三章 生き残る者

●去千禧大楼，从侧门进入大厅，接下来是连续的战斗，做好实现准备，玩家可以从桐生一马和冴岛大河中选择其中一人进行游戏，笔者个人推荐使用桐生一马。

●一路消灭阻拦的杂鱼，进入大楼后干掉 1 楼的全部敌人，楼上会有东西被投掷下来，QTE 按键 5 次才能全部回避。从自动扶梯上到 2 楼，名为村田的中 BOSS 会和玩家单挑，轻松搞定后通过电梯前往 4 楼，新的中 BOSS 东出和他的手下登场，先干掉杂鱼再解决它。



●最后的门扉之前，藤川、东出以及另外5个手下会一起出现，比较棘手的是名为藤川的敌人，他的行动速度快而且连续攻击比较长，被堵在角落的话会非常不利。好在藤川的体力不高，先将他消灭后就简单多了。进门后是大段的剧情与连续三场BOSS战。

BOSS：渡濑胜



渡濑体力很高，半程过后会进入斗气状态。战斗中利用开阔的场景和他多做周旋，抓住攻击的空隙进行反击，不要一味地近身与他硬拼，只要有足够的耐心，战胜他仅仅是时间的问题。

BOSS：胜矢直树



在大河的面前，胜矢并没有想象中那么强，可以多用投技对付他。拉开距离后BOSS会使用飞踢，抓住硬直能对他造成不小的伤害。大河的行动速度慢，回避攻击时要手疾眼快。

BOSS：桐生一马/冴岛大河

根据玩家选择角色的不同，这场战斗的对手可以是桐生也可以是大河，选择桐生作为操作角色会更简单一些。因为对手的攻击套路玩家已经非常熟悉，加上本场战斗的体力值也设定得不高，因此可以很快解决。



第四章 绊の交差点

●操作遥前往第三公园和马场对话，接着回到千两通り的临时练习室进行最后的训练。这是整个游戏中玩家能操作遥的最后机会，乘坐出租车也能返回苍天堀，所以有什么支线或者收集需要完成务必在此之前解决。

●剧情后操作角色切换为大河，去屋顶与桐生对话。接着换回桐生，返回“ニュ－セレナ”，触发故事后本章结束。

最终章 梦、叶えし后

●最终战之前所有角色的金钱汇总，道具分开，玩家可以自行切换，也可以重新回到之前的城市，把该做的事情都做了，充分准备一番之后，在“ニュ－セレナ”的沙发前选择两次休息，直到第二天傍晚的决战。



●第一段战斗在桐生和秋山两者中选其一，敌人是千禧大楼广场前的一伙杂鱼，使用武器的话能够很快解决；接下来的战斗是前往下水道的大河以及品田，和前面一样，选择其中一人，另一人则作为帮手。一路清剿敌人到下水道的最深处，这里有中BOSS小谷野和他的一帮手下出现，战斗中他会将品田打飞，及时输入QTE按键就能化险为夷。

●分头行动之后，大河登到千禧大楼的最顶层，剧情后是与真岛吾朗的BOSS战。

BOSS：真岛吾朗



真岛使用的武器为匕首，闪避非常迅速，不能轻易出手，战斗中多以投技对他发起攻击。体力减少到一定程度后，场景内会出现若干个真岛的分身，一一将分身消灭可以重新看到他的本体。真岛体力减少的过程中会有三次特别演出，全部有QTE提示，最后一次则是以按键连打给予其最后一击收尾。

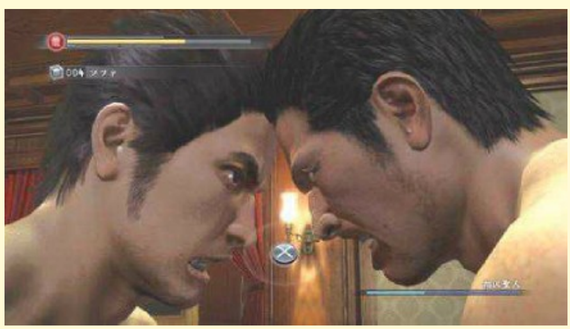
●及时赶到东京巨蛋的品田接下来要和马场茂树进行战斗，虽然有过多次交手，但这一次的马场比以前强出不少，特别是斗气状态下，玩家要谨慎应敌。

●回到秋山和桐生的方面，选择其中一个角色协力将广场上的敌人全部消灭，接着则是秋山独自对付金井和他的手下，这次金井手上一开始还带着刀。先拉开一定距离把他身边的杂鱼逐一干掉，接着再慢慢对付他，没什么技巧可言。

●赶回东城会本部，桐生发现这里一片狼藉，来到会长的房间，坐在这里的竟然是相泽圣人，一场恶战在所难免。

最终BOSS：相泽圣人

不要被最终BOSS深不见底的体力槽吓到，整场战斗会分为几个部分进行。开场后先进行一次QTE回避，接着是走廊和1楼的大厅，相泽每少一条体力槽就会进行一次QTE，场面非常热血。斗气状态下BOSS的判定范围很广，抓住他的硬直再进行反击，适当的时候使用回复道具。最后一个场景是院子里的雪地，要有足够心理准备，最后终结一击的QTE如果按键失败会直接Game Over从头再来，玩家不要因此而前功尽弃了。



修行

除了升级获得技能外，玩家也可以通过修行来习得相应技能，其中不少技能都十分强劲，建议早日习得。习得技能过程中大多是与对手战斗，注意修行战斗中都不能使用极招式来攻击对手。但是可以利用“怒龙の气位”这样的特殊技来攻击，也可以使用道具。

桐生一马

古牧宗介的修行



桐生一马第一章后半段，古牧宗介会传授玩家“怒龙の气位”，之后去南东隅的施工场里与古牧宗介对话便可开始修行。每次将其打倒都可以获得新的技能。在“古牧流　受け流し”习得之后，会中断修行，此时在第二章前往永洲ナイトナビ与古牧宗介对话，这样可以习得“醉铁山の极み”，之后便可回到之前的施工场地里继续修行。

古牧宗介的战斗，由于其攻击速度奇快，被打的时候注意多用 L1 的防御。战斗途中他会使用“怒龙の气位”，此时玩家的攻击对其无效，尽量以防御或者干脆跑开躲避为主。还有一种办法就是自己也释放“怒龙の气位”。攻击时尽量招式多变一些，在其防御时用投技即可。在习得虎落等招式后会简单不少。记得多买些药品带着。

习得技	修行名
古牧流 弾き返し	疾风の巻
古牧流 捌き打ち	阳炎の巻
古牧流 受け流し	流水の巻
古牧流 虎落とし	虎穴の巻
究极の极み	究极の巻

冴岛大河

天童的修行

冴岛大河的第三章后半段，可以进入集落中的“集落の祠”(穿过一个洞后来到一个小屋处)。去集落与业者对话买一个ニンジン，之后在小屋前调查，将ニンジン供上去，仙人便会出现。之后玩家只要按照以下物品的顺序依次供给仙人便可一步步修行。

供给物	入手方法
ニンジン	雪山集落与业者对话，花60日元购买。
木雕りの人形	木材与ノミ组合后制作，按出菜单选择道具后，先选ノミ再将其与木材组合即可。这两样素材都可以在业者那里买到。
ウサギ肉	狩猎兔子即可获得。
鹿肉	狩猎鹿即可获得。
金の皿	月见野的“えびすや 月见野店”花10万2000日元可以购买。
グラビア杂志	月见野的セイコ−マ−ト内花800日元购买。

供给物	习得技	攻略方法
ニンジン	猛虎の气位 铁锤	仙人移动速度很快，不容易打到，不过攻击方式比较乏力。在其召唤三个人形体时会有较大的硬直时间，此时便是最佳的攻击时刻，上去用蓄力攻击揍他吧。
木雕りの人形	猛虎 咆哮	这次仙人多了一招全屏攻击，攻击力超高，其实只要按住L1防御雪崩下来的位置即可。
ウサギ肉	猛虎 脑碎きの极み	和之前相比，增加了一招近身升龙攻击，用猛虎咆哮返他即可，两下升龙都是有规律的，之后再用三方连续三角蓄力揍他。
鹿肉	金刚の气位	和之前相比加了隐身的招式，其实不难辨认，很容易就能打赢。
金の皿	猛虎 龙锤	攻击方式基本没什么变化，由于已经习得了金刚の气位，所以不会有难度。
グラビア杂志	猛虎 突霸の极み	这回对方会使用之前的所有招式，不过在金刚の气位面前只有被打的份。

泽村遥



YOKO的修行

泽村遥第一章便可开始修行。第1次比赛结束后在岩桥下便可找到YOKO。每次与其对话后完成选第一个，之后完成相应的任务便可进行修行。

修行名	经验值	攻略内容
ヘルスケアのヒ・ケ・ツ	2000	去图中标示“ダイコクドラッグ”的地方购买“サイコカリュウコツボレイトウ”，之后给YOKO
ボディケアのヒ・ケ・ツ	2000	在图中标注“揉山”的毗沙门桥附近遇到揉山，对话后再斗舞中胜利。之后回去向YOKO报告
オンナの身だしなみ术	2000	前往标注本屋1再去本屋2的地点。之后回去与YOKO对话，前往标注まぐたこ的地方买“たこ焼き16个”后回来交给YOKO。
ヘアケアのヒ・ケ・ツ	2000	前往HAIR MESSAGE LOVESON购买トリ−トメント即可。
女は度胸	2000	前往招福町西的コインパ−キング，在前面空地附近会发生剧情，在表演中达成要求后向YOKO报告。
梦再び	5000	去标注“揉山”的地方与其对话即可。

秋山 骏

西乡的修行

秋山骏在第三章接近芸能事务所时会触发修行，之后前往公园接受西乡の修行。

注意真地狱走破非常难，最好开始前先去完成饮食介绍，习得双倍体力的能力再来挑战。其余几项靠嗑药就能过。

修行名	习得技名称
地狱の走破特训	スラッシュキックプラス
地狱の射击特训	スウエイアタック
地狱の实技特训	メテオストライク
真・走破特训	エアストライクプラス
真・射击特训	カウンタ−キック
最终爆裂仰天特训	ファイナルドライブ

品田辰雄

五十岚的修行

品田辰雄在第二章与白河对决后便会被五十岚叫住开始修行。

之后前往图中标注“五十岚”的 FIRST SHOT 里面完成任务来开始修行。可以习得打棒球时按 L1 使用慢动作的技能。



修行名	攻略方法
ヒ–トアイ修行	遇到五十岚后会获得“特制ミミズ”，用它去图中标示“川钓”的地方随便掉个东西上来，看到鱼饵下去后连点日元圈即可。完成后前往FIRST SHOT将东西给五十岚。
スイングカ–ソル修行	去玩棒球馆最左边的1号初级コ—ス，10球中打出3球全垒打，按下L1用ヒ—トアイ 放慢速度即可，很简单。
强打レンジ修行	在中级コ—ス中，15球中打出3球全垒打。方法同上，不过注意要在特定的挥棒位置下才行。
选球眼修行	FIRST SHOT内与桌球边上的服务生说话，与中级对手打台球的比赛中胜利即可。
ミ–トタイミング修行	去唱卡拉OK，评分到达800点以上即可。
ファ–ル修行	去游戏厅クラブセガ玩ＵＦＯ把怪物模型“ドラゴンフィギュア”抓出来。
续ヒ–トアイ修行	去喫茶アルプス吃“ストロベリ–パフェ”即可。
续々ヒ–トアイ修行	在3个店铺以上吃过鸡肉。分别是はなこ的“若鸡のザンギ”，かぶらや的“手羽先唐扬げ”，だるまや的“味噌串　皮味噌”
最后のヒ–トアイ修行	打车去名古屋埠头进行海钓，将“カジキ”钓上来。诱饵可以在钓り人那里买。えさ用えび、车エビ、伊势エビで140m～150m付近抛线。钓到鱼后开始按住R1+R2两倍速拉回，过程中注意将鱼竿拉向鱼游的相反方向即可。

绫小路的修行



在第二章时会发生遇见绫小路狮子的剧情，之后便可来到指定位置与其对话，选择“稽古をつけてもらうには”即可，不过之前需要选择“人生相谈”，在谈话中选对正确的选项才行。以下是正确的选项内容。

习得技名	人生相谈的正确选择
俭约の心得	三个问题选部问一遍→いっそ风俗店に连れて行く
俺流　大旋风の极み	三个问题选部问一遍→ 逆の立场でたとえ话をする
俺流　スッポン杀法	三个问题选部问一遍→女の子との会话の练习をする
俭约の心得　极	三个问题选部问一遍→断固として服装を变えさせる
俺流　残像キャッチ	女の子を褒めるんだ
俺流　跳连击の极み	この间はありがとね？→急に话しかけて迷惑だったかな？→ 君の可爱らしさやられちゃってさ→ 一绪に食事でもどうかな？→いいお返事待ってるね！

绫小路狮子的攻略方法

与其战斗前，最好先习得“俺流　爆裂フィニッシュ”，和技强化Lv8的“俺流　闪光キャッチ”。绫小路狮子每次都使用武器，多用连击中接连投技的方法对付他，比如□△○、□□△○、□□□○这样的组合。之后多用敌人倒地后的追击。注意绫小路在使用双棍时特别厉害，一定要带够药。实在打不过就去买把枪远程射死他。

限界突破的修行

游戏中玩家如果不进行限界突破の修行，等级最高之能 20 级，在进行限界突破的修行后可以将最大等级提升至 25 级。方法如下。

最终部的第一章使用桐生一马将古牧宗介の修行全部完成的情况下，去福冈 永洲街与古牧宗介对话借给他 3 万日元。之后前往神室町公园前通赌场前与宗介对话。之后进入道场发生剧情，离开一下之后再回来，进入道场。习得“古牧流　虎落とし　极”，与宗介对话他会将 3 万日元还给你。之后再与古牧老爷子对话选“限界突破の修行”，将父子联手打败后即可突破等级上限。游戏中所有人物都可以突破等级上限，但都要来挑战他们 2 人，注意一定要在 20 级的时候再来挑战。

古牧父子攻略方法

古牧父子非常无耻，一套连下来经常打的玩家没办法还手，儿子还经常来个怒龙爆发，更是没得打。建议先解决不会暴气的老爷子，再收拾儿子。用以下方法会较为容易通过。桐生一马由于有虎落这招，在对方攻击瞬间按△反击，会有超高攻击力，连续用这招打赢父子二人并非难事。而冴岛大河建议先去修行习得金刚の气位，有了这招基本就无敌了。剩下的秋山和品田实力都太弱，建议装备武器去打，上山那里砸钱升级后开启枪“BROKEN M1985”，买这把在远处躲着射击就行了。先干掉一个就好办了，品田在有气的状态下可以用连续△熊抱对方，在墙角一对一的时候可以屈死对方。

天启

天启在观看事件后可以习得相应的极招式，玩家在第一部第三章见到つた后便会发生天启事件。游戏中每个角色都有一个天启，达成天启出现条件后，远离该区域再回到图中指定的场景便可观看天启动画，中间会有三次 QTE 需要按，如果不小心失败了可以经过一段时间后再来触发。



全天启触发地点

桐生一马

挟击の极み

快餐店遇到つた后，来到图中区域便可发生天启事件。



冴岛大河

雪だるまの极み

首先要在目标点附近与那个艺人（大道芸人）对话完成支线任务“雪まつり大道芸”，之后离开那个场地一段时间后，再回来便可看到他在用雪球进行表演，从而获得天启。

泽村遥



虹色プリズムスタ-

在桥上图中同样的位置与大柄な女性对话，开始支线任务“バウンドスタ–”，之后选择一决胜负，胜利以后远离场景再回到相同位置即可获得天启。



秋山骏

ダブルジャグラ-

先前往图中地点与文左卫门筋のお好み焼き屋对话，将敌人打倒完成支线任务“オコノミパフォ–マ–”。之后远离该场景再回到原来相同位置便可习得天启。

品田辰雄



百裂突きの极み

前往图示中的棒球馆与那个黑人对话，完成支线任务“芯で捉えろ”之后，远离该场景再回到原来相同位置便可习得天启。

タツヤ的饮食介绍

完成タツヤ的任务后，会获得吃饭后能力上升的效果。遇到タツヤ后，将相应的店介绍给他，会获得各项能力技能，其中双倍血量等能力还是很强的。

玩家需要先去图中标注タツヤ的地方触发事件，之后到指定要介绍的店吃过那里的东西，之后回去与タツヤ对话，这样便会一起访问那家店并且习得能力。全部介绍完成后到图中标注イベント的地点完成最后事件。

习得能力	效果
グルメビギナー	会有双倍体力、吃饭后会有各项能力上升。
グルメマスター	腕力、集中、斗志都有双倍
グルメキング	双倍体力时第2格体力自动减少的速度下降

桐生一马（福冈 永洲街）

需要介绍的店	习得的能力
博多庄	グルメビギナー
はんごう杂炊山	グルメマスター
ウエスト	グルメキング

第二章后半段触发事件，介绍完所有饮食之后前往“ラ－メン屋台　たまさ”前完成事件。





冴岛大河（札幌 月见野）

需要介绍的店	习得的能力
みよしの	グルメビギナー
松尾ジンギスカン	グルメマスター
カレ－ショップ エス	グルメキング

第四章的アジト可以利用后便可触发事件，介绍完所有饮食之后前往“契茶アルプス　月见野店”前完成事件。

泽村遥（大阪 苍天堀）



需要介绍的店	习得的能力
串かつ	だるま グルメビギナ－
まぐたこ	グルメマスタ－
鹤桥风月	グルメキング

第一章便可触发事件，介绍完所有饮食之后前往“MONTBLANC COFFEE”前完成事件。

秋山骏（大阪 苍天堀）



需要介绍的店	习得的能力
かに道乐	グルメビギナ－
づぼらや	グルメマスタ－
神味庵	グルメキング

第 4 章 BAR クレスト事件后便可触发事件，全部介绍完后最终部第二章神室町韩来前完成事件。

品田辰雄（名古屋 锦荣町）



需要介绍的店	习得的能力
世界の山ちゃん	グルメビギナ－
かぶらや	グルメマスタ－
だるま	グルメキング

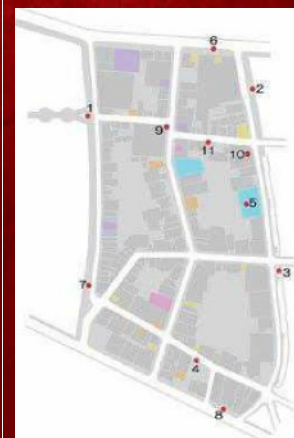
第一章最后回家后触发事件。全部介绍完成后在“契茶アルプス”前完成事件。

全支线任务攻略

支线任务是历代如龙的传统了，玩家基本上只需根据问号的提示一步步完成相应的事件即可，不过对话选择以及完成方法会导致事件最终以“完”或者“终”结束。理想的完成事件后会以“完”来显示，并且获得好的报酬。以“终”完成事件并不会影响游戏的完成度，但仍推荐尽量以“完”来完成事件。

桐生一马篇

第二章



1.天神样、お愿い！

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	觉醒头巾（防御力1 刃0 铳 0）

攻略

逢濑桥前与受验生对话，选择“なら俺がなんとかしてやろう”。回答问题时依次选择“シュジュウ关系を结ぶ”→“6 分の 1”→“井伊直弼”→重力による位置エネルギ－→“坏れている”便可全部答对。

2.龙の海鲜

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	“龙の海鲜丼”追加

攻略

筑前川与正在钓鱼的男人对话，选择“钓りをしていく”。之后会获得三个明太子鱼饵，开始川钓。等鱼饵沉下去后连点日元圈键便可钓鱼成功，完成后再与大叔对话选择“海钓りにいく”去进行海钓，有没有钓上来无所谓。之后便可完成事件。

3.遥を重ねて

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	ヒフミガム开运の数珠（防御0 刃0 铳0）

攻略

筑前川通り南的川沿接近触发剧情，将三人打倒后获得ヒフミガム。

前往永洲大通り的契茶ポルトゲ－ル前与ハルカ的父亲对话。之后与敌人战斗后便可完成任务。

4.タクシ-S.O.S

发生时期	第二章开始时
经验值	1500
报酬	スタミナンロイヤル

攻略

只园通与一男一女对话。前往永洲大通り南触发剧情。再去永洲大通り南边的十字路口触发剧情前往铃悬小路的 M ストア前再次看到车。最后去福博通り的停车场内打赢对手便可完成事件。

5.サイバ-テロ

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	1500
报酬	スタミナンスパ-ク

攻略

永洲タクシ－营业所内与村松对话。剧情中依次选择“箱の后ろに付いてるヒモを抜く”→“ヒモを元に戻す”→“止める”便可完成。

6.爆走屋台

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2000
报酬	2万日元 刚力の军手（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与倒在地上的男人对话，选择“屋台の移动を引き受ける”。之后的拉车任务与开车送客差不多，只不过这次是手拉车，往终点跑即可。玩家需要在2分钟以内到达目的地。

7.大事なのはコシ

发生时期	森永、相泽战斗后
经验值	1500
报酬	1万2000日元

攻略

先去指定地点接受任务，之后进入屋台。这里的事件完成后会开放“めん处 龙屋”。

8.ラメ色の流星

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2200
报酬	3万日元、谜の辉石（素材）

攻略

福博通り东边发生发现ラメ色の流星的剧情。前往永洲大通发生剧情，将两名敌人打倒后与七海と的对话中选择“ラメ色の流星”。

去永洲タクシ－营业所前选择接受ラメ色の流星的挑战。注意ラメ色の流星速度很快，玩家之前最好对车子进行过升级改装，不然比较棘手。赛道中的几个极加速建议留在最后一圈的时候再用。

9.远き地より

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	2500
报酬	–

攻略

永洲大通り北边的十字路口与一对父子对话。

前往永洲的タクシ－营业所与和田对话。出去后发生剧情。

去超市里面一直往ATM机里汇款，一共需要7万日元。每次汇款后会得到一张照片。汇款完毕后出去便可完成任务。

10.诱拐犯を追え

发生时期	森永、相泽的战斗结束后
经验值	1700
报酬	2万日元

攻略

筑前川通り与和田对话，之后上演开车追逐，玩家只要在时间内开车超越对方便可达成胜利条件。将诱拐犯全部打倒后便可完成任务。

11.コンパの王样

发生时期	森永、相泽的战斗结束后、专属任务中“息子を访ねて”完成后
经验值	1900
报酬	平常心の手ぬぐい（防御力1 刃0 铳0）

攻略

前往指定地点与清川、村松对话选择参加联谊。之后依次选择“箸を转がしてみる”→“俺たちも自己绍介だ”→“好きな女性のタイプは?”→“王样ゲ－ムの时间だ!”→“2番が王样の肩を揉む”即可。

第三章

1.ノックの音が

发生时期	第三章自宅睡觉前
经验值	1500
报酬	高纯度プラチナ（素材）

攻略

前往标注桐生的住所，会有人来敲门，选择“ドアを开ける”。之后按照“断る”→“さっさと出ていけ”→“そろそろ我慢の限界だぜ”的顺序选择，将其打倒后便可完成任务。

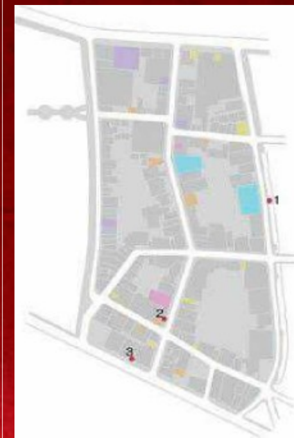
2.マックとの再会

发生时期	主线中遇到
经验值	1200
报酬	–

攻略

天启获得条件，这个事件一定会发生，看后习得天启便可完成任务。

第四章



1.桐生は演技派

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	10万日元

攻略

与指示处的男人对话，接受拍电影的任务。之后要念对指定的台词，分别是“ケジメをつけさせてもらうぜ、兄弟”→“ヴァンパイアなんだろ?”之后在战斗中按照ス－ツ→帽子→黄色い服→メガネ的顺序将敌人打倒。选择台词“お前が本当に不死身か试してやるぜ”之后打倒敌人后选择台词“お前が亲父から夺ったのはニセの胧月だった。”最后用胧月刀的战斗结束后选择“地狱で亲父が待ってるぜ。”便可。完成后获得10万日元和2200经验。

2.ドラゴンマスク再び

发生时期	第四章开始后
经验值	2000
报酬	1万日元

攻略

与躺在地上的男人对话，在对战中将其秒杀。回到桐生家里调查床旁边的包后获得ドラゴンマスクの覆面，之后在擂台中与其战斗，再次将其秒杀后便可完成任务。



3.桐生さんじゃないですか?

发生时期	第四章开始后
经验值	2500
报酬	–

攻略

福博通り西边与村松对话，之后与ユウヤ的对话随便选，与ユウヤ分开后一段时间会收到短信。在La Seine前与ユウヤ对话。一段时间后再次来到La Seine前与ユウヤ对话。之后会与敌人战斗，打赢以后便可完成任务。

最终部

1.最高の调味料

发生时期	第一章开始时
经验值	3000
报酬	契茶アルプス 神室町店增加“究极のナポリタン”

攻略

进入契茶アルプス。与店长对话后，所有人与タツヤ关联的任务完成后，详细内容可以看前面的饮食介绍部分。之后将人物切换成桐生一马，之后再去地图西边与タツヤ对话即可。

2.亚门

发生时期	最终部?最终章、除这个任务外所有人的支线任务都完成后
经验值	–
报酬	亚门のサングラス（アクセサリ：防御力1 刃0 铳0、全武器攻击威力大幅上升）

攻略

前往ニュ－セレナ的入口与谜の男对话。收到“亚门からの手纸”。准备好后与ニュ－セレナ的男人对话便会与亚门对战。

冴岛大河篇

第一章



1.思い出の道场

发生时期	韩来的战斗结束后
经验值	1200
报酬	–

攻略

前往图示处进入曾田地道场。将其4个弟子击倒即可完成任务。

2.かけがえのない场所

发生时期	上一个支线任务“思い出の道场”完成后。
经验值	2500
报酬	–

攻略

完成上一个任务后，再次来到道场附近发生剧情。之后进入地道场将4人打倒，注意先打倒拿手枪那个。



第三章

1.都会への憧れ

发生时期	去月见野后
经验值	2200
报酬	–

攻略

先在雪山集落发生母亲与儿子的剧情。到第四章后来到月见野。接着返回雪山集落与正夫母亲对话，获得“正夫への手纸”。再次前往月见野地图西南地区地点与店门口的男人对话。最后前往东边下一地点将三个敌人打倒后便可完成任务。

第四章



1.つるっつる

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1900
报酬	バランスプレス（防御力2 刃0 铳0）

攻略

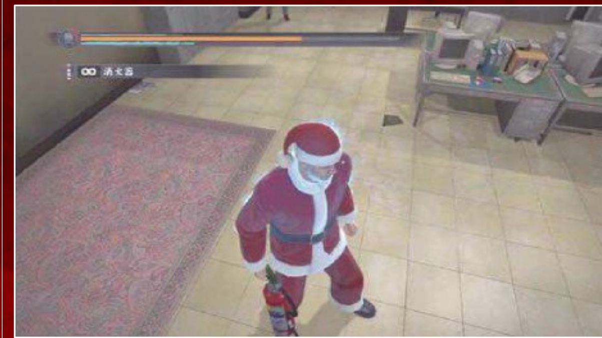
地面很滑，玩家需要在慢走的情况下不滑到将物品运送过去。注意这里如果失败了会以“终”完结，想以“完”完结的玩家最好之前先存档。走的过程中注意按住R1慢慢走，还要注意躲避滚过来的行人。

2.最强の防寒グッズ

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1800
报酬	5万日元

攻略

与白色衣服的研究人员对话，选择“试してみる”。之后在着火时，用手中的灭火器，对着火势按住△扑灭即可。



3.食の旅人

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	3000
报酬	セレブな香水（防御力1 刃0 铳0）

攻略

来到场景内与少女对话，离开场景时会被叫住，之后回去和她一起吃饭。

完成后去一趟集落，在中央会有人和玩家对话，之后会进入雪山当中。将少女救出后，进入屋子与老伯谈话进雪山打猎，将鹿杀死后便可获得鹿肉。如果之前已经获得过鹿肉，就去屋子里取出来便可。之后与山下对话，选择“鹿锅をごちそうする”便可。

4.放たれたもの

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2200
报酬	3万日元

攻略

来到现场后与野次马谈话，不一会儿便会与熊战斗。这只小熊很弱，很容易打倒。胜利之后便可完成任务。

5.サンタ狩り

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2100
报酬	–

攻略

与倒在地上的“圣诞老人”对话。选择“俺が说教してる”然后上演逃亡戏码，跟着指示往前跑，不要被小孩子抓到就行。失败的话可以再次挑战。逃跑成功后会与敌人战斗，取得胜利便可完成任务。

6.冻える街で

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	2000
报酬	高级タバコ（防御力1 刃0 铳0）

攻略

先去超市买点吃的，然后给这个任务地点在那躺着的人。他走了以后去下一地点，将5个敌人打倒之后便可完成任务。

7.雪まつりMAP

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1800
报酬	谜の辉石（素材）

攻略

来到指定地点后对话，将正确的位置关系告诉对方即可，正确的选择依次是“魔法少女”→“アザラシ”→“クジラ”→“キツネ”。

8.雪まつり大道芸

发生时期	月见野的アジト可以使用后
经验值	1500
报酬	–

攻略

先去指定地点与大道芸人对话，离开一段时间后回来可观看天启，同时将任务完成。

9.嘘と真

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2000
报酬	–

攻略

先前往指定地点对话两次。与商店街的一男一女对话。前往北小路沿的“ドン キホ－テ”前，听到两个警察的对话。继续前往地图东南部，与敌人战斗结束后便可完成任务。

10.マッチ売りの少女

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2300
报酬	御守り（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与红帽少女谈话，花 100 日元买她的火柴。离开这个场所一段时间后再回来，会发现倒下的红帽少女，上前对话。前往超市里，给少女买点吃的，买“しょうゆ味ヌ－ドル”即可。回去将食物交给她后选择第一个便可完成事件。

11.追う者、追われる者

发生时期	进入BAR アンビシャス的カジノ之后
经验值	2000
报酬	–

攻略

进入 BAR 内与正在喝酒的男人对话。当要离开时他会将大河叫住，之后主动再次与其对话。前往下一地点与荒关对话，之后收拾掉两个喽啰后便可完成任务。

12.雪上の格斗技

发生时期	大路公园事件结束后
经验值	1500
报酬	–

攻略

剧情中，在大路公园附近便会发生这个事件。玩家只要玩雪合战之前便可完成这个任务。



泽村遥篇

第二章



1.サイン会

发生时期	第二章开始时
经验值	3000
报酬	スタミナンロイヤル

攻略

前往指定地点后开始签名会。

玩家需要写对前 5 个人的名字，以下为正确答案。注意龙马的“龙”字要看对。

一郎
美笑姬
敏雄
龙马
绮罗璃

2.和民ＶＳわたみん家

发生时期	第二章开始时
经验值	3300
报酬	–

攻略

来到地图北边和民附近接到山浦的电话。剧情结束之后上演艺事务所 3 层与山浦对话选第一个。

之后在舞台上选择“丰かで乐しいもうひとつの食卓”之后选“どれでもいい”→“やまももももももものウシ”→“どれでもいい ”注意其中有几个选择可能会有些不同，但不影响评价。最后跳舞时获得满意评价即可以“完”完成任务。

3.魔法少女ハルカ

发生时期	第二章开始时
经验值	2800
报酬	ヒ－ト ゲ－ジ的最大值增加

攻略

移动到指定地点后会被白衣男子叫住，选两次“はい”便可游玩迷你游戏，完成后便可游玩迷你游戏。游戏过程中无难度，注意 BOSS 部分不停的防御后攻击，防御后攻击……循环便可获胜。

4.一日店长

发生时期	第二章开始时
经验值	2800
报酬	3万日元

攻略

来到指定地点与店长对话。

选择“食べる”之后会开始握手会，玩家需要注意握手过程中按 L1 使用三次“ちょっと待ってスマイル”即可。

5.目指せお笑い芸人

发生时期	第二章开始时
经验值	3000
报酬	タフネスＺＺ

攻略

前往指定地点与他们对话，选择“やってみる”之后选第一个。开始说相声一样的表演，玩家必须获得 80 点以上的评价，失败的话可以重新开始。注意在说相声途中要等对方说完后马上回答相应的问题才能获得高分，回答的太早或者太晚都不行。以下是这些问题的最佳答案。

问：遥ちゃんて、彼氏おらへんの?
答：□そうなんですわ–
问：そら寂しい青春过ごしてますな–。
答：○ホンマですのん?
问：仆ね、昔はワルでしてね。
答：△なるほど
问：んで、高校の顷とか
答：○ほうほう
问：んで学校の校门とかで「あ、今归り？」
答：□そらすごいな
问：仆もまんざらやないから
答：△ええやん!
问：そのまま校舍里でボコボコですわ。
答：△ヤンキ–やないか!
问：それだけやあらへんねん。
答：□ほう
问：ばさ–って出て来るねん。
答：○ほうほう!
问：大体の内容は同じやねん。
答：△おお、きたで、これ!
问：「竹刀で。」
答：□ヤンキ–やないか!
问：他にもあんねん。
答：○これはきたで
问：「あなたの声、あなたのヒトミ、あなたの唇。
答：△遂にきたんちゃう!？これ!
问：「俺と付き合って下さい。」
答：□「オレ」って男やん!
问：さすがにその人とは1年で别れましたけどね。
答：△付きあったんかい!
问：そんなこんなで
答：△もうええわ!

6.バウンドスタ-

发生时期	第二章开始时
经验值	2500
报酬	–

攻略

前往岩桥与大柄な女性对话，之后与其用舞蹈一决胜负。完成后离开一段时间再回来便可观看天启，同时完成任务。

7.光と影

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	スタミナンスパ–ク

攻略

前往指定地点看到正在打电话的少女。之后与其对话，在斗舞中将其击败。之后再与其对话，在接下来的跳舞中需要完成 40 个 GREAT、连协数 30、评价 B 以上的要求。完成后离开该场地一段时间会接到明日香的电话。之后再回到一开始接任务的地点，依次选择“紧张は谁でもするよ”→“气持ちを前向きに持って”便可完成任务。

8.パパラッチを捜せ

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	1万日元

攻略

指定地点与右田对话，之后前往往西一点的地方。在这里需要在制限时间内找到偷拍你的人，玩家需要站在原地按下右摇杆寻找偷拍你的摄影者，第一个狗仔在右边的电柱旁边，看过去后按○即可。如果失败了可以离开一下再来挑战。

接着前往往西的下一地点，狗仔在毗沙门桥方面的自动贩卖机附近，用同样的方法发现他。来到北边的场地，这次狗仔在头上有“正尚”两个字的店附近，如法炮制。

9.苍天堀アナウンス学园

发生时期	第二章开始时
经验值	2600
报酬	–

攻略

指定地点与女性对话，接受无料体验授业。在限定时间内，必须快速回答。以下是正确答案。玩家可以在回答的途中按下PS键暂停进行确认。

“君、何气にお金持ってるよね？”

“まったくもう青色吐息だよ”

“その意见は的を得ているね”

之后按照：中央→下→上

上→上→中央

下→下→中央 的顺序选择即可。

10.STB 99

发生时期	第二章开始时
经验值	5000
报酬	1万日元

攻略

前往招福町南会被叫住，之后加入STB99，完成指定的舞蹈游戏。最后在握手会环节按L1使用两次“ちょっと待ってスマイル”即可。

11.手纸

发生时期	第二章开始时
经验值	4000
报酬	2万日元

攻略

来到指定地点后发生剧情。收到短信后前往地图东部的指定地点，进入里面。与屋良对话随便怎么选都可以完成任务。

12.普通の生活

发生时期	第二章开始后，遥专属任务的舞蹈战斗故事（ダンスバトルサミット）完成到一定步骤后。
经验值	2900
报酬	タフネスＺＺ

攻略

毗沙门桥听到两位女高中生的对话，之后选择去吃饭。然后按照以下顺序回答对问题即可。

“2人は仲がいいんだね？”→“アップルトン”→“同年代の友达と一绪に过ごしたい”→“今はプロとして仕事に集中したいから”。

13.グルメリポ-タ-

发生时期	第二章开始时、向タツヤ介绍完苍天堀的饮食店之后。
经验值	2500
报酬	1万日元

攻略

来到指定场地遇到タツヤ后接受请求，之后依次选择“初めてですね”→“口の中でとろけるみたい”→“クセになりそうな味ですね”→“啮まずに食べられちゃいそう！”即可。

第四章

1.力をくれるもの



发生时期	本篇中第二场比赛之后
经验值	4000
报酬	–

攻略

去演绎事务所内与山浦对话，之后前往标注2的建筑物内，会有一场舞蹈表演（又是这首歌……）。表演结束后便可完成任务。

最终部

1.梦破れたあとで

发生时期	剧情到第4章，在第三公园与马场谈话之后
经验值	3600
报酬	–

攻略

前往地图中央部中通道附近，人群中找到山浦对话。前往剧场前广场的人群中与仓田对话。前往西北一点的地方，与仓田对话中选择一决胜负，战胜对方后便可完成任务。



秋山骏篇



第三章



1.オコノミパフォ-マ-

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1500
报酬	–

攻略

前往指定地点与好み烧き屋对话，之后与两个敌人战斗。离开一段后回来观看天启即可。

2.值切り道

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2100
报酬	フィットネスギア（素材）

攻略

先与家电屋对话，之后选择“お愿いする”。按照以下选择可以以“完”完成该事件。

第一个地点“それにしてもいいお店ですね”→“店员さん太っ腹ですね”。

第二个地点“元女优だったりします？”→“品揃えのセンスが抜群ですね”。

第三个地点“これで商卖成り立つんですか？”→“买う”。

3.Dancin' 秋山

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1400
报酬	タフネスＺＺ、タフネスペンペラ–

攻略

来到现场后对话，将4个敌人打倒后在对话中选择“そうは言ってねえＹＯ”，之后秋山会以舞蹈与对方决胜负，基本操作和泽村遥是一样的。按L1爆发后的×“ハイプレッシング”可以削减对方体力。胜利后便可完成任务。

4.金贷しの流仪

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1800
报酬	太公望の钓り针（防御力1 刃0 铳0）

攻略

与想跳楼的欠债人对话。之后前往处见到欠债人，之后进入内部。将5人打倒后便可完成该任务。

5.顽固おやじかく语りき

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1300
报酬	无の宝石

攻略

直接去指定地点调查，将5个敌人全部击倒后便可完成任务。

6.新天地にて

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	1300
报酬	ボロボロのマフラ–（防御力0 刃0 铳0）

攻略

先上前与中年人对话。图示处遇到爱想のいい中年与其对话，之后战斗中将其打倒。

最后在追击过程中将其抓住即可。



7.恐怖のプリクル

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2100
报酬	身代わり石（防御力1 刃0 铳0）

攻略

走到任务地点听到女子高中生谈话。前往蒼天堀东边的游戏厅内，调查那个有人在里面的大头贴机器。女子高中生走了以后调查刚才那个大头贴机拍一张照片。之后开始追击“幽灵?”，将其抓住后对话。完成后前往**クラブセガ**前与女子高中生对话即可完成。

8.援助交际

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	2000
报酬	1000日元

攻略

毗沙门桥上与少女对话。前往地图南部招福町南，看到两人后上去对话，将对方打跑。之后将接下来的敌人全部放倒即可完成任务。

9.梦を舍てる覚悟

发生时期	第三章西行大二郎事件过后
经验值	3200
报酬	–

攻略

与华**やかな**女性对话选择“声**をかける**”。之后选择“1**になってみな**”然后前往指定的地点与俱乐部的店长对话。

接着选择“借金**の**取**り**立**て**に行**ってもらおうか**”然后进入下一个地点。

最后选择“**カラダを**使**った**仕事**をしてもらおうか**”在对话结束后便可完成任务。

10.Dance With 老婆

发生时期	第三章西行大二郎事件过后、支线任务“Dancin' 秋山”完成后
经验值	1800
报酬	1000日元

攻略

来到指定地点后看到跳舞的老太太，上前对话选择“**ダンスバトルを受ける**”。在跳舞中赢了对方后便可完成该任务。

11.天然アイドルの作り方

发生时期	第三章で西行大二郎イベント后
经验值	3300
报酬	スタミナンロイヤル、赤い宝石

攻略

到指定地点后看到少女。之后前往公园遇到她。选择“杂志**インタビュー**”。

之后依次选择“言**ってないぽん！**”→“**マーヤは**何**も**作**ってないぽん！**”→“笑颜**でええやん**”→“**いちごの**国**はほんとにあるんだぽん！**”→“古**くからいちごの**国**のあいさつだぽん！**”。在最后的判断问答游戏中最好都选择错误的答案，按照以下的内容选择即可为全部错误答案。

○××○○×○○××

之后选择“**しっかり**悩**むことも**前进**だ**”，最后将5个敌人摆平后便可完成任务。

第四章

1.ストーカー

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	ロイヤルジョーカー



攻略

芸能事务所前看到山浦。之后前往下一个地点发生事件。之后会展开追逐战，将对方抓住后会再次发生另外一场追逐战。完成一场一对一的战斗便可完成任务。

2.金とプライド

发生时期	第四章开始后、秋山完成12个支线任务后
经验值	2000
报酬	–

攻略

之前一共完成了12个分支任务后便可开启这个分支任务。到指定地点的剧情结束后，前往**スカイファイナンス**事务所，选择“准备**はできた**”之后追入银行，将三个敌人打倒后便可完成任务。

最终章

1.男の危うさ

发生时期	第二章开始时
经验值	2000
报酬	ストロングファイバークロス（素材）

攻略

来到中央的泰平通附近地点与男人对话，之后的选项随便选。接受依赖。来到地图东南的地点进入ELISE，与魅优对话。到中道通的超市里，调查杂志柜台。再去泰平通与才田对话。最后去ELISE前与才田对话即可完成任务。

2.全国うまいもの

发生时期	最终部最终章开始后、第三章的支线“顽固おやじかく语りき”完成后
经验值	2000
报酬	2万日元 たらこスラッパー（武器：攻击力16、★5、耐久20）

攻略

前往中通道附近与上山对话。前往大本营去与伙伴商讨。与桐生一马对话时选择：明太子。与冴岛大河对话时选择：**サケ**。与品田辰雄对话时选择：手羽先。

完成后再去与上山报告。离开一段时间后再去相同场所与上山对话即可完成任务。



品田 辰雄篇

第二章



1.芯で捉えろ

发生时期	第二章开始时
经验值	1200
报酬	–

攻略

锦荣棒球馆内与外国人（ペドロ）对话。之后教他打棒球，10球中打出一个本垒打即可。之后离开一段时间再回来，调查后可以习得天启。

2.シャチョウサン、游ブ?

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	樱の枝（素材）

攻略

指定地点与外国人女性对话。再次对话需要将荣养系的道具给她，如果身上没有就去超市买一瓶“**タウリナ－**”给她就行了。之后与三个敌人战斗，胜利后即可完成任务。

3.汚れた心

发生时期	第二章开始时
经验值	1500
报酬	樱の枝（素材）

攻略

前往M**ストア**锦荣町店入口发生事件。接着东边的地点与**ミユ**对话，事件后与**ユウジ**战斗结束后即可。

4.コンビニ店员品田

发生时期	第二章开始时、支线任务“污れた心”完成后。
经验值	2100
报酬	5000日元、タウリナ–+、期限切れ弁当

攻略

在指定地点的超市门口与**コンビニ**店长对话，接受委托。

当店员的选项一定要快速选择，选慢了是不行的，玩家可以按下PS键来暂停确认一下。以下是正确的选项。

ストロ－

レンジであたためますか?

9700日元

レンジであたためますか?

肉まん1・あんまん2・ピザまん2

50日元が3枚・80日元が3枚

特にないか?

年龄を确认させていただけますか?

8900日元

之后将犯人抓住便可完成这个支线任务。

5.老スカウトの目

发生时期	第二章开始时
经验值	2100
报酬	–



攻略

来到指定地点后遇到濑户。前往下一场地，这里会先与两个敌人战斗，战斗结束后会有和7个敌人战斗的桥段。全部打赢之后开始上演追击仓科的戏码，对方速度很快，只要一直追即可。追到后发生剧情，之后即可完成任务。

7.チェンジ

发生时期	第二章开始时
经验值	3600
报酬	–

攻略

与**キャッチ**对话选择“**はい**”，支付4500日元进入店内。剧情过后选择“店**から逃げる**”，之后会与**キャッチ**战斗，胜利后便会将之前的4500日元退还了。



8.大切な体

发生时期	第二章开始时
经验值	1900
报酬	神树の木切れ（素材）

攻略

指定地点与少女对话。前往下一地点与少女对话。将5人打倒后便可完成任务。

9.一攫千金を狙え

发生时期	第二章开始时
经验值	1200
报酬	贤そうなコ–チン

攻略

来到指定地点与那个男人对话。之后玩家需要捉鸡，没错是捉住一只鸡。注意追逐过程中，攻击鸡的判定比较怪，玩家必须在非常近的情况下才能攻击将鸡抓住。

10.原稿シャッフル

发生时期	第二章开始时
经验值	1800
报酬	1000日元

攻略

与趴在地上的人对话，给的他的正确顺序应该是“4→2→1→3”接下来的顺序应该是“3→2→1→4”。

11.清き一票

发生时期	第二章开始时
经验值	1900
报酬	–

攻略

来到指定地点后遇到政治家上前对话，离开一段时间后再次与政治家对话，选择接受应援演说。之后依次选择以下几个选项即可。

ラ－メン「しゃっちょこ」

「国库**からの**财源委让」

「企业**の**税负担轻减」

「儿童手当**の**扩充」

12.とっておきの一食

发生时期	第二章开始时
经验值	2300
报酬	根据购买的东西会有所不同

攻略

到指定地点与倒在那里的男人对话获得500日元，帮他买点吃的，玩家有以下三种选择，获得的报酬以及是“完”或“终”会有所不同。

建议去买“味噌**カツ**弁当”，获得道具比较有用。

购买场所	食品名	价格	收获的道具
名古屋名物 番屋	手羽先	350日元	ゴムボ–ル（完エンド）
だ~がや	幻の手羽先风味しっとりせんべい	160日元	ライタ–オイル（终エンド）
Mストア	味噌カツ弁当	490日元	高纯度プラチナ（完エンド）

第三章

1.スク-プ写真

发生时期	宇野的店被袭击事件后
经验值	2100
报酬	1万日元

攻略

经过指定地点后会被编辑部的人叫住。来到下一地点发生事件，遇到山崎。之后跟着山崎走，注意不要太靠近，与其保持一定距离。事件过后会有追逐战，追上对方后即可完成事件。

2.ダディ-パパ

发生时期	宇野的店被袭击事件后
经验值	2400
报酬	キュ–ティガ–ルフィギュア4000日元、パパの直笔サイン

攻略

去中央的场地，这里会发生与4个敌人的战斗。打赢后与“黑服の男”对话，接受委托。按照以下选择可以完美完成任务拿到奖励“パパ

の直笔サイン」。"オ－バルステ－ジの展望ポイントへ"→"「世界の山ちゃん」に向かう"→"もちろんダディ－・パパに乾杯を"→"弱い人たちへの应援歌"。之后上演追逐战，将5名诱拐犯打倒之后便可完成任务。

第四章

1.み-ちゃんのお仕事

发生时期	第四章开始后
经验值	2200
报酬	–

攻略

前往锦荣棒球场与新来的妹子对话。之后再见她时选择"み－ちゃんと杂谈をする"，接下来的棒球游戏中需要完成3球中，1球打出全垒打。

再次来到棒球馆与妹子对话选"み－ちゃんと杂谈をする"。这次要在5球中打出2个全垒打。

再次来到棒球馆与妹子对话选"み－ちゃんと杂谈をする"这次则是5球中全部要安打，如果之前完成了棒球修行后，利用时间减慢的能力会简单不少。



泽村遥专属任务舞蹈战斗故事（ダンスバトルサミット）攻略方法

游戏中每个人都有专属的任务，由于泽村遥的专属任务舞蹈战斗故事关系到一个支线任务，特此将过程刊登出来。其他由于时间和篇幅的关系会在下一期刊登。

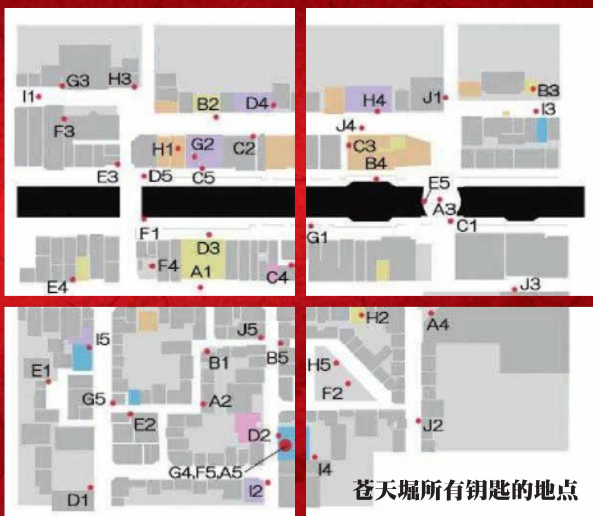


第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在4回以上，前往标注1的场景与ＭＡＫＩ跳舞决胜负。

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在6回以上，前往标注2的场景与ＡＹＡ跳舞决胜负。在商店里与アカリ和ユイ对话便可出去了

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在8回以上，前往标注3的场地与ＪＵＤＹ一绝胜负。之后前往标注4的场地与アカリ对话。

第二章后ダンスバトル（斗舞）的胜利回数在10回以上，会通知ＤＢＳ开始，前往标注5的建筑内，剧情结束后便可完成事件。



苍天堀所有钥匙的地点

钥匙收集地点

注意除了有拾取的地点外，有部分道具还需要玩家按下右摇杆后用主视角观察闪光的道具后得到。平时建议用不会遇敌的遥来完成，但有部分道具必须用其他角色取得。








神室町所有钥匙的地点

TIPS 被车撞到的奖杯，注意是要车撞玩家，自己主动凑上去是不行的。大多数车开的很慢，看到行人都会慢行。要取得这个奖杯需要在有车辆行驶的车道上往前跑，将视角调到身后，看到有车来后马上往车来的方向拐就能被撞了，注意可以在车头经过玩家后再往上撞，这样比较容易达成。

奖杯列表

注意玩家在白金过程中一共需要通关两遍游戏，一遍 NORMAL 和一遍 EX-HARD，注意在 NORMAL 难度下不降低难度的奖杯一定要在这个难度下打，HARD 和 EX-HARD 都是不行的。

杯种	名称	获得条件
白金	梦、叶えし者	游戏中获得除白金外的所有奖杯
铜杯	ようこそ永洲街へ	来到永州街即可获得
铜杯	第一部クリア	完成第一部后获得
铜杯	第二部クリア	完成第二部后获得
铜杯	再会	秋山在见到遥后获得
铜杯	第三部クリア	完成第三部后获得
铜杯	第四部クリア	完成第四部后获得
银杯	感谢–スタッフ一同–	完成最终部后获得
金杯	传说を继ぐもの	EX–HARD难度通关后获得
银杯	究极を继ぐもの	达成全部ULTIMATE BATTLES挑战
铜杯	生きることは逃げないこと	在NORMAL难度下没有选择降低难度的情况下通关。
铜杯	デビルキラ–击破	击败“デビルキラ–”头目
铜杯	ベテランドライバ–	完成10个桐生的迎送任务
铜杯	ヤマオロシ击破	在冴岛大河的专属任务中击败ヤマオロシ
铜杯	一人前のマタギ	完成5个冴岛大河的专属的请负任务
铜杯	卖れっ子アイドル	完成遥专属的所有仕事任务。
铜杯	君がプリンセス	在遥的跳舞联盟决赛中赢得胜利
铜杯	ダンスで纺ぐ绊	完成遥的专属任务舞蹈战斗故事（ダンスバトルサミット）
铜杯	因缘の终着	与白河的最终决战中胜利
铜杯	かっとばした男	完成10个棒球支线任务
金杯	殿堂入りプレイヤ–	全要素达成率100%
铜杯	サブスト–リ–１０	完成10个支线任务
铜杯	サブスト–リ–３０	完成30个支线任务
铜杯	サブスト–リ–５０	完成50个支线任务
银杯	サブスト–リ–完全制覇	在支线任务中击败亚门
铜杯	食べ歩きの龙	在所有饮食店吃过东西
铜杯	观光の龙	在各个城市摄影一次
铜杯	下を向いて歩こう	累积收集100个ゴミ、地图の破片、福引券以及柜子钥匙（ロッカ–キ–）
铜杯	ドキドキ初デ–ト	现实世界第一次与夜店娘约会
铜杯	みんなで乾杯!	俱乐部活动后与大家干杯
铜杯	学ぶことこそ人生だ	在所有修行师傅那里完成一次修行
银杯	もう限界です	所有角色达到Lv20以上
铜杯	选ばれし者	完成首个“ビクトリ–ロ–ド”。
铜杯	１０本の指	在斗技场入围前10
铜杯	使えるものは使いたい	将上山武器库的等级投资到5级
铜杯	我、天启を得たり	获得所有天启
铜杯	よく络まれるんです	击败100场街头战斗的敌人
铜杯	Ｍｒ.クライマックス	开启桐生、冴岛、秋山、品田的Climax Heat全部种类
铜杯	どりゃあ!	用桐生的怒龙の气位击败50人
铜杯	傀儡师	用冴岛大河的猛虎の心得　傀儡击败50人
铜杯	エアストライカ–	用秋山的エアストライカ–击败50人
铜杯	タックラ–	用品田使用50回俺流　流星タックル
铜杯	人生はエンタ–テイメント	玩过所有迷你游戏（SPECIAL CONTENTS除外）
铜杯	はじき返す男	去浴场玩三次推冰球（エアホッケ–）
铜杯	ご当地フレ–マ–	各都市的大头贴店用当地的相框进行一次摄影
铜杯	名作ＬＯＶＥＲ	去街机厅各玩两次《太鼓达人》和《VR战士2》。
铜杯	夕饭は鱼だな	川钓钓到5条鱼
铜杯	じゃんじゃんバリバリ	パチスロの兽王以及アラジンＡ各玩3次
铜杯	入魂の一杯	めん处和龙屋各进行3次
铜杯	雪合战ビギナ–	在雪上の格斗技中的バトルロイヤル ビギナ–中取得胜利
铜杯	一流芸人	使用遥玩过搞笑小品中的所有桥段
铜杯	キング?オブ?コ–チン	品田在抓鸡大赛（コ–チンズカップ?クラシック）中获得胜利
铜杯	ずっと乘ってみたかった	使用桐生购入痛车
铜杯	あしながの龙	在ATM给アサガオ打钱５００万日元
铜杯	积极的コミュニケ–ション	与街道的NPC主动对话50次
铜杯	便利な新机能	在第一次TIPS出现的时候查看确认即可
铜杯	车に气をつけてください	被路上的车辆撞到(剧情过场除外)

TIPS 本作在自由模式下是不能制作通关存档的，这点一定要小心，玩家在存档时千万不要覆盖通关存档。



ASIA GAME SHOW 2012

亚洲游戏展2012特别报道

——末日前最大的游戏盛宴

美编 anubis

2012年12月21日（周五）至25日（周一），一年一度的亚洲游戏展在香港湾仔会议展览中心5楼F展览厅盛大举行。Sony Computer Entertainment依然是今年最大的参展商，虽然并没新主机发布，但是请来了稻船敬二、桥本真司、北濑佳范等知名制作人到场，以及May'n、伊藤佳奈子等著名ACG歌手演出，可以说阵容鼎盛。由于截稿时间关系，这次我们只能为大家简单介绍前两天的焦点报道，但是后文将会为大家送上《灵魂献祭》《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》和《北斗无双》的制作人采访，期待这些作品的您怎能错过！

文/采访：宇宙人&库洛洛

展会前一天（20日），UCG编辑受邀提前来到了湾仔会展中心参观采访。当天下午2时正，会场的西边小舞台举行了一个小型的游戏研讨会，针对如何加强本地游戏制作人才培养，SCEA总裁织田博之以流利的普通话致辞并提出意见。之后还有智傲网络科技有限公司副总经理兼技术总监林坚辉上台发言，他在揭幕礼上指出：要培养本地游戏制作人才需要政府的大力支持。首先在如何培养人才方面应该多与企业沟通，了解游戏业界需要怎样的人才，因为现在培养出来的学生，他们所学到的东西并不能完全满足企业的需求；其次是多吸引外地的人才流入，在合作过程中不仅能提升整个队伍的效能，还能让本地的制作人学习怎样制作游戏；另外还希望政府能为中小型的企业提供更多资助，让这些企业能更大胆地去开发游戏，推动产业发展。

最后，揭幕礼上还进行了一次别出心裁的仪式。工作人员把一盘象征着游戏产业的植物放到台上，然后由织田博之等一众嘉宾一起提着水壶给这棵植物灌溉，寓意希望让本地的游戏能在各界支持下茁壮成长。


■众人给象征香港游戏产业的植物灌溉。

12月21日，亚洲游戏展正式开幕。虽然这一天是玛雅人传言中的世界末日，但是丝毫没有影响到展会的举行以及前来参观的游客们的热情。上午9点，展会在开始入场之前，会场的主舞台上举行了一个简单而隆重的揭幕仪式。SCEA总裁织田博之以及大会主办方MP International执行董事Charles Greco分别上台致辞，Charles Greco表示今年的游戏展加入了丰富的元素，投入了大量资源，务求让来访者不论老少都能感受到前所未有的游戏体验。随着他们按下的礼花，AGS2012也正式开幕。

虽然本届AGS不像去年那样有新主机的首发，但因为有不少会场限定的商品，所以还是吸引了不少玩家彻夜前来排队。排首位的玩家更是从前一天晚上就从深圳赶过来了。除了索尼专柜之外，JPOP Concert入场票购买处也排起了长长的队伍。今年AGS邀请了May'n、喜多修片、南里侑香、Marina和伊藤佳奈子五为歌手前来表演，会场内仅300个座位全部只能在场内购买，而且前80位还能获得签名会的资格，能够与偶像近距离接触绝对是每个粉丝的梦想吧。



■AGS的开幕仪式。


■首位到索尼专柜的玩家与织田博之合影。


■演唱会售票点外排起了长长的队伍。



PSV、PS3游戏试玩区

这两个展区是AGS会场最大的区域，试玩区中展示了大量PS3已经发售和即将发售的游戏。其中，像PS3的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》《邪恶联盟 凡尘之神》以及拥有极高人气的《潜龙谍影崛起 复仇》《失落的星球3》，这些尚未发售的作品试玩都聚集了不少玩家。而已经发售的游戏，比如《无尽传说2》《第二次超级机器人大战 原创世纪2》试玩人数相对较少，虽说试玩限时5分钟，但实际上如果身后没有其他玩家等待的话，工作人员也不会刻意过来阻止玩家。

18+游戏试玩区

所谓的18+游戏区顾名思义就是提供一些18岁以上的限制级别游戏，比如《战神 超凡》《灵魂献祭》等血腥、暴力类型，以及《限界凸骑》这种擦边球类。展区外面可以看到一座醒目的奎托斯等身像，极其霸气的造型以及高度逼真的做工吸引了不少玩家来一同合照。试玩区内部呈"回"字型，中央是4台大显示器，被布料遮挡起来，显示器上试玩的内容是主打的《战神 超凡》。展区外围还有一些其他的PS3、PSV游戏，比如今年备受关注的《灵魂献祭》，以及已经发售的《如龙5》等。因为是年龄限制的区域，入场之前需要出示身份证。里面大部分试玩的游戏都可以随便游玩，但是惟独《战神 超凡》和《灵魂献祭》两款热门大作要排队拿号码。比较可惜的是《战神》的试玩的内容跟之前TGS一样,并没最新的网站部分试玩。而《灵魂献祭》也在展会前一天在日服PSN中推出了试玩下载，所以展区外面排队的人并不多。


■场外的等身奎爷像，是不是霸气十足呢？



■陈列柜中不少FC游戏的卡带，相信国内就算是老一辈玩家都不一定见过吧。

经典游戏巡礼

经典游戏巡礼展区设在会场的东边，可以说是惯例的展示区域。相比起去年“光影十年”的主题，今年主要展示了这十多年来最著名的，而且作品数量较多的日式游戏系列收藏品。比如《最终幻想》《怪物猎人》《超级马里奥兄弟》等。在这里我们可以看到这些经典系列从原点到最新作的收藏展示，老一辈的玩家可在这里回忆起这些游戏曾给我们带来的欢乐时光，而年轻的玩家也可以看到这些难以一见的名作原点。除了实体游戏的收藏之外，展柜中还放置了很多限定版套装、限定主机以及相关的周边、手办等。展区墙上的大电视还不断播放着这些游戏的介绍视频。

AGS揭幕礼

今年大会邀请了著名艺人兼游戏迷郑伊健担当大使。并且出席 21 日早上的 AGS 揭幕礼。揭幕礼上，大会还给郑伊健封了“亚太区最强游戏盟主”的称号。之后还与三名玩家对战《维京人进攻》，不过因为 1VS3 的关系，盟主大人很快就被围攻败阵下来了。由于展会第一天也是传言的世界末日，揭幕礼上郑伊健和 SCEH 董事项明生一起举剑，宣布以游戏拯救世界。

除了郑伊健之外，跟以往一样今年也请来了很多港台地区著名的 Cosplay 出席，其中包括香港艺人龚嘉欣，以《三国无双》的貂蝉形象出现；在台湾以扮演《海贼王》女帝而闻名的林采缇，这次她同样以女帝造型出席；此外还有台湾“Cosplay 女神”Danke，扮演《海贼王》的娜美；以及扮演《DOA》的角色霞的台湾美眉安小荞。



■坐在“亚太区最强游戏盟主”宝座上的浩南哥。



■“《最终幻想》系列”25周年纪念活动中，北濑佳范宣布《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》完整中文化。

多款中文化游戏震撼公布！

22 日下午的 2 点半小舞台举行的“《最终幻想》25 周年派对”中，先是由管弦乐队演奏系列的经典乐曲，然后还有桥本真司以及闪电的 COSER 上台给系列切生日蛋糕。之后，《FF ⅩⅢ》的制作人北濑佳范上台，向大家正式宣布了系列最新作《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》完整中文化！同时公布了大量中文版游戏截图。

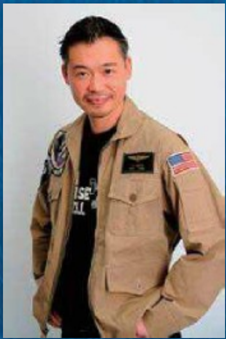
展会中确定将会中文化的游戏还有《机动战士高达 战斗行动》，而前一日（21 日）稻船敬二的舞台活动中也确定了《灵魂献祭》会推出中文版。能够亲眼见证众多震撼的时刻，想必比起试玩区中那些早已发布的大作试玩更加令人感动。让我们一起期待更多中文化游戏的推出！



■桥本真司为系列切下25周年生日蛋糕。



■配上了中文版字幕的过场动画。



《灵魂献祭》制作人

稻船敬二 KEIJI INAFUNE

稻船敬二于1987年加入Capcom，曾操刀的作品包括大受欢迎的《洛克人》《鬼武者》《失落的星球》《丧尸围城》等，在业界内外备受敬重。稻船於2006年获晋升为公司的高级管理层，并担任发展及内容经理。随着日本游戏近年来被海外的游戏公司追上，他发现日本游戏业界正面临危机，原因是创意人才企业化，因此于2010年11月离开Capcom成立了自己的工作室comcept，并于第二年1月成立第二家公司intercept，兼任两家公司的CEO继续制作游戏、电影、文学的跨媒体内容，向世界展示其出色精彩的概念。

——我想问一下为什么一个多人合作的游戏会有牺牲的概念在里面呢？这个概念是怎么构思出来的？

稻船：一直以来制作了这么多游戏，基本上都是以体力或者攻击力去衡量彼此之间强弱的。而人的生活里面也经常会以身体能力，或者金钱来衡量人之间的强弱的。人心的强弱，比如温柔的人会得到很多朋友的帮助，至于内心丑恶的人不仅得不到帮助，甚至还会被背叛，这种差别在现实生活中是随处可见的，可至今为止的游戏中却很少表现出来。所以如果将展现人心的部分融入到联机游戏中去，会不会诞生出新的系统呢，抱着这样的想法就开始构思游戏的世界观，于是就想出了这个以“要使用魔法的话就要付出什么为代价为主题”的魔法师世界观。

——很多游戏里面武器都不会限制使用次数的，但这次《灵魂献祭》里面所有的武器都变得有使用次数限制，为什么有这样的设定呢？

稻船：本作最重要的概念是牺牲和代价，要牺牲什么就要付出怎样的代价。魔法如果只是单纯是使用的话，只要使用贡品就行了，但是如果贡品能随意使用的话，那不就什么都不用牺牲了么？所以关键在于怎样控制平衡性。贡品用光了之后，如果要牺牲的话可以选择自己的手、眼睛甚至生命，又或者同伴的生命等等。当被逼到不得不做出这些选择的时候正是这款游戏的有趣之处。如果没有次数限制的话，一切都不成立了。



——请问这次为什么会出在PSV这样的掌机平台，而不是家用机呢？

稻船：因为只有PSV才能实现4位玩家坐在一起，一同进行联机。这样不仅能互相直接对话，还能看到对方的表情。当别人露出想获救的表情时，你会去救他么还是背叛他呢，如何判断的过程也是一种乐趣呢。除此之外，如果朋友不在身边的话又可以通过网络来跟其他人一起联机，能够实现这些乐趣的硬件平台只有PSV，所以这是当初决定做到PSV上的原因之一。

——本作用了“代价”“选择”“牺牲”等设定为关键词，到底是有什么灵感让稻船先生你用这些来作为重要元素呢？

稻船：漫长的人生里不得不面临很多“代价”和“牺牲”的时候，当中也有很多背叛。想度过一个无悔的人生也要面临有很多选择，比如是选择平凡稳定的人生而当一个公务员呢，还是想过一个充满挑战的人生，比如像投身游戏业界那样（笑）。这是我从Capcom独立出来之后，一直都在思考的问题。

——游戏中的角色会经常出现“牺牲”的情况，那么假如我的角色在任务中死了，任务完成之后角色会怎样“重生”呢？“重生”后会不会带来什么代价呢？

稻船：其实这些都不是实际发生的，只是主角进入到书里面的世界，一个分不清是幻想还是现实的世界中发生的事情而已。我们“读书”的状态下可以把书里面的故事改写，但如果死了的话，合上书我们就会回到原来的状态了。

——游戏中那些强力的怪物都不是神魔鬼怪，而是由人类变成的，这当中有什么含义么？

稻船：世上最可怕的东西并不是什么幽灵或怪兽，而是欲望很大但又没有忍耐力，输给了欲望的人类。比如输给金钱的欲望就可能会抢劫或者行骗之类的，这些才是人内心真正的怪物。本作中出现的怪物都是这样的人变成的，所以打败那个怪物之后会变回原来的样子。但是还原了之后，你能选择怎么处置他们，处置方式会带来不同的影响。跟怪物战斗时，怪物作为人类时的感情会用文字表现出来，看到这些文字大家能更加清晰地理解这只怪物。

——本作强调多人合作，那么多人模式和单人模式之间的平衡性将如何控制？会不会出现多人游戏太轻松，或者单人游戏举步维艰的状况呢？

稻船：本作其实经过很多用户测试的，就算是4人对付的怪物，单人的时候只要多尝试就能战胜，但如果多人模式下太简单也是不行，现在的版本是在两者之间平衡性较好的。

——本作会不会有些什么元素构思出来但没应用到游戏中去的？这款作品你觉得完美么？给自己打多少分？

稻船：最初构思的东西在制作过程发生变化是常有的事，所以本作也不例外。至于你让我打分，我本人肯定是给100分的，如果自己做的东西都不争取100分满分的话，是不可能做得好的。但我没办法满足每个人的标准，所以不可能让每个人都给满分，我们也会尽量去多听取用户的意见来改良自己的作品。

——PSV现在还算不上是掌机中的王者吧，本作选择登陆PSV，有没有信心让本作成为PSV上最著名的作品呢，或者带动更多的玩家来购买PSV呢？

稻船：当然有啊。如果不以这个为目标的话，作为游戏制作人也是不合格的。游戏有软硬件的分类，如果在已经卖得很好的硬件上推出游戏，卖得不错也只是普通制作人，但如果能带动硬件销量大幅提升的话，这样才算得上是一流制作人。我在Capcom以来就一直朝着一流制作人，甚至是传说级制作人为目标而工作的。

——很多人会拿本作跟Capcom的《怪物猎人》（以下简称《MH》）比较，制作人对此有什么看法呢？

稻船：玩家用什么来比较都是玩家的自由，所以跟《MH》比较也没关系，如果结果觉得本作好玩的话，Capcom说不定会很头疼了，但反过来SCE倒没什么影响。当然大家怎么比较都没关系，但是最好还是在玩过两部作品之后才进行比较。

——稻船先生曾表示过对日本游戏业深深的担忧，甚至发表过例如“日本游戏业已死”这样的激烈言论，不过今天已经是世界末日了，外面依然晴空万里，说明什么事情都有可能改变的，那么请问一下您现在的看法有没有改变？或者说，您认为日本游戏业现在存在的最大问题是什么？您希望通过这款作品改变些什么？

稻船：数年前说出了“日本游戏业已死”这句话的时候，当然并不是说说了事，我们做出的游戏如果只满足于在日本本土卖得好的话，这样很快就会被世界赶上了。但是业界并没意识到这个状况，所以我说出这句话是想让日本的同行能加把劲。但是总有些人喜欢断章取义误解别人的意思。我希望日本的游戏界能像以前一样，做出优秀的游戏。而不是只满足于重复地做相同的系列，让人产生“怎么又是续作啊！”这样的感觉。我相信原创的作品能让日本的游戏业再次焕发光辉的。



《闪电回归 最终幻想ＸⅢ》制作人



桥本真司
SHINJI HASHIMOTO



北濑佳范
YOSHINORI KITASE

桥本真司是《最终幻想ＸⅢ》（以下简称“《FF ＸⅢ》”）执行制作人，他于1983年投身游戏事业，加入Bandai，之后于1995年加入当时的Square。由1997年起，他开始监制“《王国之心》系列”。
北濑佳范于1990年加入当时的Square。过去他曾参与《浪漫沙加》等游戏的开发。从《最终幻想Ⅴ》开始参与“《FF》系列”的制作。《最终幻想Ⅵ》开始成为游戏总监。

——《最终幻想》系列至今都有25年历史了。而这个游戏品牌也陪伴了不少玩家的时光，请问如今在制作《最终幻想》的时候，会不会倍感压力呢？

北濑：其实制作该系列，至今已经有几百名工作人员参与了。我相信每一位曾经参与制作的工作人员们，他们的感受也是各有不同的。与其说压力，不如说看见至今世界各地的玩家都在玩该系列，让我觉得这份工作是十分有意义的事情，也会让我更加有动力继续下去。

——包括《闪电回归》，《FF ＸⅢ》至今已经出了3作了，请问这种续作形式是否一种趋势呢？为什么会有这种趋势？

北濑：以数字代表的代数的“《FF》系列”，每一作的故事和世界观都是从零开始的。而这次我们是想接续《FF ＸⅢ》的世界观展开，希望玩家可以体验另一种乐趣。

——为什么本作不直接叫做《FF ＸⅢ-3》，而是叫《闪电回归 最终幻想ＸⅢ》呢？

北濑：在《FF ＸⅢ-2》发表时，有许多玩家提出是不是不玩《FF ＸⅢ》就无法玩懂《FF ＸⅢ-2》，我们也有注意到这个问题。因此发表这款第三部的时候，我们从内容方面务求令未曾接触过前两作的玩家都能够充分享受本作的乐趣。

——本作是否只能使用闪电一人呢？

北濑：是的。虽然只能只用一人，但是我们在战斗方面花了许多心思，不少战术性的元素可以运用，绝对不会输给上一作。

——本作一共登场的召唤兽有多少呢？另外会不会计划推出DLC？

北濑：和前作一样是没有的。DLC方面并没有计划，但是不会像上一作那样靠DLC来补充内容。

——目前PSV和PS3的《最终幻想X HD》的开发进度是如何呢？

桥本：具体还不方便说，请留意往后的消息。

——中文版《闪电回归》能否和日版在同日发售呢？

北濑：其实现在中文版已经在顺利制作中，但能否保证同日发售，我们也不知道。

——目前《闪电回归》开发进度是怎样呢？

北濑：大约30%。目前只完成一个场景，但内部人员已可以在这场景中进行游戏测试了。

——《FFV13》已经公布很长时间了，但一直没有消息，请问什么时候会有新的消息，能否透露一下发售日呢？

（突然被背后的工作人员提示不能回答）桥本：这个当然不能透露（尴尬地笑了），现在还是请各位先期待《闪电回归》，一步步地来。

——请问有否复刻《FF ＶⅡ》的计划呢？

桥本：这个问题已经被问几百次了（笑），答案依然是没有计划。

——从目前公布的消息来看，《闪电回归》中闪电在服饰上似乎有许多变化，请问是否有职业系统在里面呢？

北濑：和职业系统有点不一样。本作的服装相当于闪电的能力，通过更换服装，闪电的能力也会发生变化，这也是本作的战术元素之一。

——请问两位最喜欢哪一款《FF》呢？

桥本：我的话应该是《ＶⅡ》和《ＶⅢ》吧。

北濑：其实我也想说这个答案，当感觉好像会重复，那我选《FF ＸⅢ》好了，之后是《Ｘ》。

——请问两位对最近流行的社交游戏有什么看法呢？

北濑：虽然我一直以来都是制作游戏机平台的游戏，但我们公司以及我们部门也会涉及一些社交游戏的项目。所以对我来说，社交游戏并不是那么遥不可及的。例如碎片时间我会玩玩社交游戏，而当想自己一个人安静地享受电视游戏的震撼时，就会玩玩家用机。

——最近SE公布了夜光引擎，该引擎会运用在哪些游戏上吗？例如《FF ＸＶ》。

桥本：我们公司在技术上也在进行各种方面的研究，暂时也没说今后会不会使用。

——今年在日本地区展开了不少有关《FF》25周年的纪念活动，想问一下今后有没有可能在海外其他地区进行同类型的活动呢？

桥本：这次在计划上其实我们有一些不足，不然我们也会把活动推广到其他海外地区的，因此在这次AGS上我们也带了一些礼物给大家。

——《闪电回归》在时间轴和世界方面似乎和前作毫无联系，请问如何与前作联系在一起呢？

北濑：《闪电回归》的故事是发生在前作几百年之后，世界即将结束的时候。虽然故事上是没有关系，但是还是和前作有联系的。另外我们希望本作可以让没玩过前两作的玩家也能够很好地进行体验，因此故事才会让大家有（和前作无关）这个错觉，但这个世界依然是《FF ＸⅢ》的世界，闪电依然是闪电。

——在《FF ＸⅢ-2》的结尾中，标有一个to be continue ，请问会否在本作中解明呢？

北濑：会在本作有所解释的。

——刚才舞台的活动中，我们得知《FF》音乐会会登陆香港，请问有否具体的时间呢？

桥本：请期待之后的发表，相信会让大家感动的。

——今后打算移植哪些《FF》游戏至PSV呢？

桥本：暂时只有目前我们公布的这些。





《真·北斗无双》制作人

鲤沼久史 HISASHI KOINUMA

沼久史 Tecmo Koei Games 的执行董事长兼软件事业部长。1994 年加入当时的 Koei，于“《决战》系列”中担任主程序员，《真·三国无双 2 猛将传》推出后担任总监及制作人身分，曾操刀《战国无双》《高达无双》等热门作品，于《真·北斗无双》中担任总制作人。

——为什么本作不是叫《北斗无双 2》，而是叫《真·北斗无双》呢？

鲤沼：因为《真·北斗无双》与其说是《北斗无双》的续作，不如说是对前作进一步完善的加强版，所以才会有这样的决定。

——请问《真·北斗无双》是处于什么考虑而取消前作的跳跃设定的呢？

鲤沼：其实我们是听取许多玩家的意见之后才开始着手制作的。其中一个目标就是将原作漫画的感觉尽量地表现出来。而在原作中，里面的角色相对于跳跃，更多是使用回避这种动作，所以这次我们就取消了跳跃，改成回避动作了。

——“《无双》系列”的玩法其实都很固有的，请问鲤沼是如何加入新元素进去呢？

鲤沼：其实不同的无双作品，在操作上都会有一些差别的，他们着重的方向性也会有所不同。以《真·北斗无双》为例子，它更着重对原作动作的描写。

——在上一作中，虽然战斗的速度感稍微低了一点，但是整体打击感十分强烈。而在本作中，虽然对游戏的速度感提高了，但是打击感却有所降低，请问为什么会有这种决定呢？

鲤沼：前作发售之后，我们收到许多反馈，他们都说整体速度感偏弱，所以这次就在这方面有所加强了，让出拳的速度加强，让游戏更有爽快感。

——请问鲤沼自己觉得本作最大的进化在哪里呢？

鲤沼：我觉得这次最大进化的地方有三点。一是本作把整篇故事都放进了游戏里；二十游戏在动作处理方面也有所进步，变得更加爽快。三是数量方面，本作角色数量也多了一倍。

——请问为何本作会加入“バット＆リン”篇呢？

鲤沼：我们在制作本作的时候，就打算把原作最后的故事做完，所以为了忠于原著，这篇是不能少的。而原作者武论尊先生和原哲夫先生都对这次加入这篇章感到很高兴。

——请问鲤沼最喜欢原作的哪一位角色和哪一个片段呢？

鲤沼：其实在舞台节目的时候也说过了，最喜欢的角色是多奇。而至于故事片段的话，是圣帝沙奥撒临死前表情变成像小孩子一样天真纯良的那一段。而这一段在本作中也会重现的。

——本作为什么没有拉奥之子呢？

鲤沼：在原作拉奥之子篇中龙只是个小孩子，但是却像大人一样杀敌，因为我们并不鼓吹孩子们进行战斗，所以在企划的时候就否决加入这部分的内容了。

——鲤沼参加过那么多《无双》作品的制作，请问你最喜欢的是哪款作品呢？

鲤沼：真个问题真的很回答呀（笑），我也留意到玩家经常在网上说自己喜欢哪一作的无双。但是对于我自己来说，因为自己参与的每一款作品都是用全部心思制作的，因此很难决定自己最喜欢的是哪一款。

——有没有推出《真·北斗无双》中文版的计划呢？

鲤沼：暂时还没有。

——《真·北斗无双》几乎把原作中所有的内容都加进去了，那会不会对今后续作的制作造成困难呢？

鲤沼：正如之前所说，在制作《真·北斗无双》之前，我们是听取了许多《北斗无双》玩家的意见，因此如果我们要制作续作，其出发点也会是听取《真·北斗无双》玩家的意见的。

——请问本作能够免费使用上前作的所有 DLC 服装呢？

鲤沼：在技术上来看，要将全部前作的服装加入到本作似乎是不可能的，但是像这次，我们也放出期间限定的部分前作服装提供玩家下载的。

——可否透露一下本作有什么 DLC 呢？

鲤沼：现在公布了三个追加角色和部分服装。另外今后还会在幻斗篇加入新的故事章节的。

——今后会不会把《北斗无双》或者《真·北斗无双》移植到 PSV 呢？

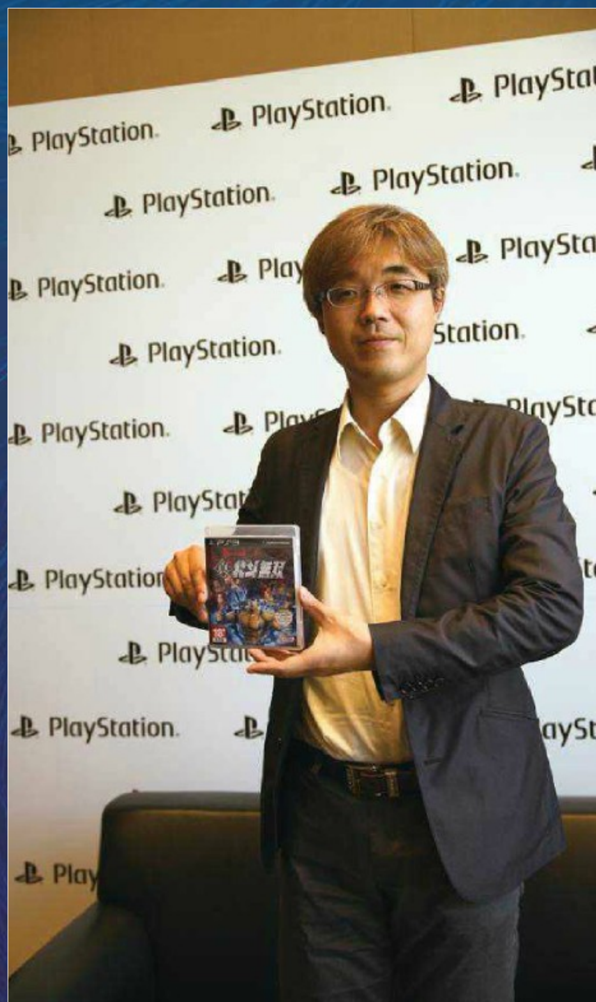
鲤沼：现在还没有计划呢？

——那技术上是否可行呢？

鲤沼：估计在容量和画面方面都有许多地方需要解决，没尝试过还真不好说呀（笑）。

——开发期间遇到最有趣的事情是什么呢？

鲤沼：期间有和原作者之一的原哲夫先生进行讨论，虽然机会并不多。有时候原哲夫先生会为我们的内容用红笔作出修正提示，虽然压力很大，但是也很高兴。



栏目主持 伽蓝＆华尔兹

新作短波

发现最近的动漫改编游戏真是阵容鼎盛，之前公布的《乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗》，近日公布的《海贼无双2》以及名为《对决J计划》（暂定名）的纪念作品都显得诚意十足，可以看出动漫改编游戏的素质已经越来越有保证了。另外近日还有不少游戏的官方中文版的消息得到确认，其中不乏《末日余生》、《最终幻想13 闪电归来》这类大作，着实让人感到欣慰。

本期美版短波将为大家带来两款异色作品，强调四人合作的《危险元素》经过游戏风格改头换面后，已经具备了成为一款第三人称射击大作的潜质，而另一款作品则是许多美式玩家们翘首以待的神作《生化奇兵 无限》，经过数次延期后，游戏的发售日目前锁定在3月26日，距离我们还有不到半年时间，到底这款作品在经过精心打造后会呈现出什么样的素质？来看看本次短波对于这款作品最新情况的报导。

多机种 近日2K Games公布了《边境之地2》4个DLC计划中的第3个，名为Sir Hammerlock’s Big Game Hunt的DLC3将于2013年1月15日发售，DLC中将追加全新的任务、皮肤以及敌人，其中还将追加名为Fanboat的特殊载具。

多机种 NBGI日前公布了《海贼无双》的续作《海贼无双2》，《海贼无双2》中将收录前作没有描写的“空岛篇”，而且漫画最新连载的“新世界”也将收录其中，本作将于PS3/PSV双平台发售。

多机种 随着电影第二部的预告片发布，游戏版的《星际迷航》也在近日公布了游戏的初步发售日为2013年4月23日，同时登陆PS3和X360平台，目前游戏已经开始接受预定，预定成功即可获赠包含多款武器DLC的精英套装。

紧急速报

日版新作短波 No.1

银魂之双六

PSP 益智 ■银魂のすごろく ■NBGI ■无对应周边 ■2013年1月24日

［文：伽蓝］

提起《银魂》，相信对ACG稍微有所了解的人都不会感到陌生，但《银魂》相关游戏的游戏可以说是少之又少，距上一款《银魂》相关的游戏已有5年之久，而在早前NBGI就放出了制作《银魂》主题游戏的消息，并故意打出了《银魂无双六》的旗号吸引了不少玩家的眼球，最终这部作品定名为《银魂之双六》，是一款桌面型益智游戏，并将于2013年1月24日发售。

在桌上游戏体验银魂的恶搞乐趣吧

本作的系统以桌上益智游戏融合RPG式战斗系统，通过投掷骰子控制角色前进，在不同的格子中会触发不同的事件，“银魂式”的欢乐事件加上豪华的声优阵容，相信玩家一定可以体验到《银魂》的独特乐趣。



▲投掷骰子移动后触发事件是益智游戏的标准玩法。



▲与原作一样，废柴大叔长谷川泰三象征着不幸的存在，一旦走到其所在的格子就会出现骰子自动丢出以及损失金钱的不幸，一旦不幸被缠上，就赶快走到对手身上转移厄运吧！



▲每个回合开始时以及战斗中都可以使用相应的卡片，为战局带来优势。



◀RPG式的回合战斗是游戏的核心战斗系统。

活用Live2D的角色演出

Live2D技术是指以与不同于3D的方法，实现角色的流畅动作，表现出2D下的立体感的一种影像技术，之前在PSP上推出的《我的朋友很少 携带版》也活用了这一技术，借助这种技术，在小小的PSP中也能看到万事屋的众人宛如动画一般流畅地移动！



►在Live2D表现下，帅气的角色与动画效果相差无几。



创造属于自己的银魂剧场

游戏中还将附带一个供玩家自创的剧场模式，在其中玩家可以将角色的表情、对白、背景以及BGM等进行组合，制作出属于自己的银魂剧场，再借Live2D的方式表现出来，让各位银魂的粉丝也能过一把导演瘾。

日版 新作短波 No.2

光明方舟

PSP 角色扮演 ■シャイニング・アーク ■SEGA ■无对应周边 ■2013年2月28日

[文：伽蓝]

在之前的杂志中，我们为大家介绍了本作的主人公一行以及舞台阿尔卡迪亚岛的基本情况，近日官方公布了关于敌人的全新情报，究竟他们是怎样的强敌呢？

朝阿尔卡迪亚岛袭来的海贼军团



似敌似友的的神秘女海贼，为人理智且工于心计，处事一切以利益为先，会主动接近有价值的人，相反地会显现出冷漠的一面。为了探求位于阿尔卡迪亚岛上的神秘力量而来到这个岛上。

声优 斋藤千和

大家好，听说这个岛上好像有我想要的东西，那我就不客气自己去拿了哟？

海上的女豹 贝露贝德

虎须海贼 巴卡斯

好啦，这次也是依旧算是打个平手吧！

声优 大家周夫

瞄准了岛上宝藏的维京人的首领，虽然是个海贼，但性格十分单纯，很容易受骗。虽然他腕力过人，实际上没有什么实力，但却有一颗越挫越勇的心。

抱歉，这次必须做一个了断了，这次我绝对不会手下留情。

声优 杉田智和

活跃于大海洋中的年轻海贼，为了将阿卡迪亚岛占为根据而袭击岛屿，擅长战术运用的他是十分棘手的对手。作为海贼，他的言行举止中却时刻流露着高贵的气质，因此有着他是王族后裔的传闻。

海贼贵公子 雷文

与海贼们开展激烈的海战吧！

与海贼之间的战斗，除了普通的陆上战外，还可以乘坐船只与海盗船展开激烈的海战。



▲面对敌人猛烈的炮击，就用相同的方式回敬他们吧！



▲当然，海贼不会坐以待毙，他们会主动靠近我方船只此时的战斗就会重新回到普通战斗模式。



▶敌人船只上危险的主炮，必须在主炮发射之前将其阻止下来。

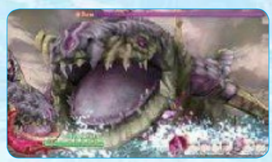
海洋上潜伏的危机

除了海贼外，海上还会有先前已经介绍过的巨像存在，乘坐船只去一探究竟吧！





▲巨像利用身体撞击船只！



▲悬殊的体型差，菲德一行将如何逆转呢？

美版 新作短波 No.1

生化奇兵 无限

多机种 主视角射击 ■BioShock Infinite ■2K Games ■对应机种为PS3、X360 ■2013年3月26日

[文：稀饭]

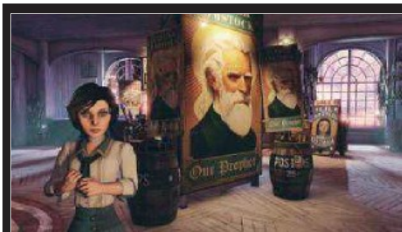


原定2012年发售的《生化奇兵 无限》经过了一连串的延期后，其发售日期已经延后了接近一年，对于自系列第一作《生化奇兵》起就在期待着制作人Ken Levine下一部杰作的玩家来说，这可真是一段漫长的等待。但和大多数优秀游戏的延期一样，这并不会令玩家对游戏的品质产生疑虑，而只会增加对这部作品的期待。不久前，一直没有太大动静的《生化奇兵 无限》陆续放出了一些新消息，还在VGA电子游戏大赏上放出了一段新预告片，从Ken Levine接受IGN的采访和预告片的内容看来，游戏又发生了一些有趣的变化，其中之一当然就是伊丽莎白的脸部造型。

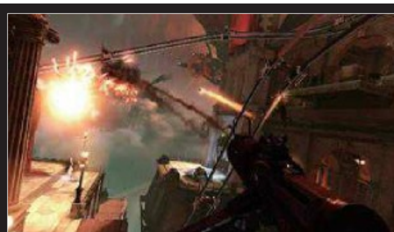
早在本作刚刚发布的不久后，艺名为Ormeli的俄罗斯Cosplayer安娜·莫勒娃(Anna Moleva)就发布了一组惊为天人的Cos照，她几乎完美地还原了游戏中女主角伊丽莎白的造型，于是，作为加强游戏素质的一部分，Ken Levine在今年12月宣布将安娜选为《生化奇兵 无限》的官方模特。这可不仅仅是指安娜将COS成伊丽莎白出席各种宣传活动，她的脸部造型也将与伊丽莎白原本的造型进行融合，化为游戏最终版本中伊丽莎白的真正模样。于是，在VGA放出的新视频中，我们看到了伊丽莎白的全新相貌，比起原本那有些过于卡通化的脸部造型，现在的伊丽莎白虽然少了一分俏皮，却显得更为生动，看来安娜很有可能并不是简单地提供脸部建模，甚至还承担了伊丽莎白的表情捕捉任务。

然而这只是游戏改变的冰山一角，在视频中我们还得以对游戏的战斗场面有了一个较为全面的了解，热闹和高速度只是其中一个早已被知晓的亮点，改进过的UI界面清晰地标明了玩家的攻击落点，而主角布克用于在轨道上滑行的装置也被证明了的确可以用于作为近战武器。除了各种带有蒸汽朋克风格的武器，布克还掌握了各种超自然能力，这为他在对抗敌人攻击时提供了不少的帮助。

最后，本作公布到现在，故事仍然很好地保持了足够的神秘感，仍然有许多秘密在等待着玩家于游戏流程中去自己发现，例如伊丽莎白右手的小指是何时被切断，不得不用一个华丽的饰品掩盖住的？相信这个秘密很快会随着游戏发售而水落石出。


▲伊丽莎白的新造型颇有特点，但最引人注目的是她下意识地摸着自己断了的右手小指，这莫非是她获得能力的代价？


▲名叫Vigors的物质所带来的神奇力量是本作中主角布克的主要战斗能力之一。


▲在空中轨道间高速移动时发生的战斗相当绚丽而夸张，令人对亲手玩上游戏后的战斗快感充满了期待。

美版 新作短波 No.2

战地双雄 恶魔联盟

多机种 动作射击 ■Army of 2 Devil's Cartel ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■2013年3月18日

[文：华尔兹]



首先最大的变化则是在画面方面，这次的《战地双雄》将采用《战地3》的寒霜引擎2.0，本作中这个新引擎取代了原来的虚幻引擎，也使得画面风格与之前作品有些许差异，比如玩家可以在战场上看到更多的烟雾，射击敌人时感觉不再像是打在海绵上等种种变化。序章开始后最吸引人眼球的是类似《战争机器》的掩体，玩家可以在掩体后爽快的爆敌人的头，或者直接以一个快速动作将掩体附近的敌人放倒，可以说是与《战争机器》如出一辙。

游戏的故事发生在摩西哥的城镇中，佣兵搭档Alpha和Bravo将与敌势力恶魔联盟展开对抗。我们知道这次制作组试图在游戏的故事中加入更多严肃的内容，不过这次双雄依然会在任务中时不时互相吐槽几句引发笑点。至于喜欢看这两对耍宝的玩家，估计要有点失望了。

之前提到过，本作最有趣的当属OVERKILK系统，将敌人爆头或者使用双杀这些技巧可以让玩家的OVERKILL槽上涨，在积攒满之后按下LB键即可发动OVERKILL模式，此时玩家进入无敌状态，极大的增强子弹的威力，而队友的槽也满后可以将效果叠加。有些像《毁灭战士》中狂暴系统，但是在《战地双雄》中将会伴随敌人尸体血肉横飞，头颅滚动等夸张效果，一切的效果令人记忆犹新。这个系统相信是游戏除了双人合作外最大的卖点之一，至于如何更好的在游戏中使用，还需要等发售后再进行考量。

游戏中拥有打造面具系统，玩家可以设计出属于自己的佣兵面具造型。另外，游戏中将会出现Both BigBoi和B.o.B这几位饶舌歌手，熟悉Hip-hop界的玩家一定对他们很熟悉，这已经不是Hip-hop歌手第一次与与游戏合作了。本作预订明年3月18号推出，喜欢双打的玩家不妨锁定其发售日哦。


▲看二位的表情，来了墨西哥以后果然严肃了许多。


▲再好的搭档组合身边，也要有美女相伴。


▲互相掩护，将自己的身后交给值得信赖的队友吧。

WLAN
CMCC WLAN Service Area
中国移动WLAN服务区域
随e行

◀只要看到这个标志，即代表你已进入随e行服务范围。



▲iPhone专用的随e行客户端方便实用。

中国移动随e行 开启PSV的奇幻体验

毫无疑问，PSV是索尼对移动娱乐的一次全新尝试。从《神秘海域》、《刺客信条》到《真·三国无双》、《街头霸王对铁拳》，这些家用机上的传统大作个个都招揽着核心玩家的视线，而PSN上的众多小游戏也吸引着更多的非核心玩家加入PSV这个群体。索尼曾专门为PSV提出过社交掌机这个概念，高管们也不只一次对媒体阐述他们对PSV的理解："希望玩家能通过PSV能与世界连接起来，让设备与设备之间的交互更加频繁。"身为玩家的我们也足可以感受这样的诚意，内置的LiveArea、群信息、派对、Near等等无一不是交流分享的程序，其中Near更是索尼重点打造的社交对象，可以说Near算是PSV在社交方面做出的点睛之笔。从细节上说，Near是一款非常细分的LBS应用，它最大的特点在于让你发现周围的游戏同伴，查看到同伴的信息动态，像是在外出功能里，你就可以查看到附近的所有玩家和游戏数量，PSV会随时提醒你附近有哪些新玩家出现或哪款新游戏出现，你还可以和它们聊天或者互动。而针对不同的游戏，你也可以在Near里查看到它的流行程度，或是其他玩家的表情评价等等，Near带来的这种感觉酷似游戏领域的Facebook。但可惜的是，这种基于LBS设计的近距离玩家交流中心，一旦脱离网络就难以体验到它的精彩之处了，而恰巧国内玩家的PSV又多以Wi-Fi主机为主，一旦出门在外，PSV变成单机模式，Near这种拉动了掌机玩家在现实世界里的相互交流的构想也就很难实现了。

不过幸运的是，国内还有中国移动的随e行能帮助我们实现PSV随时随地上网的夙愿。随e行本身是通过WLAN热点接入的一项无线上网服务，也就是国内俗称的Wi-Fi无线局域网，它依托于中国移动的庞大网络，已经覆盖了国内的31个省市，有超过400万个WLAN接入点可以提供给PSV随时上网接入，让你无时无刻都可以轻松连接入网，查找身边的好机友！在今年国庆节的时候，我就带着PSV在杭州、上海、南京这些城市享受到了随e行的便捷服务。当然更重要是随e行的资费非常便宜，有30元包30个小时，10元包500M等各种档次的包时长和包流量套餐。想要用PSV到PSN上下载一些试玩或是看些视频，选择包时长，轻松月结，无忧无虑。要是只是出门玩玩Near或是刷刷微博，那么选择流量套餐，不限时长，轻松乐享！从我自己的经验来看，PSV选择时长最为合适，没事的时候就能上PSN看看游戏的预告片，在旅途中享受高速的浏览体验，这些都是其他WLAN服务很难比拟的。当然WLAN网络，我们更重视的还是速度，在这点上，随e行的表现绝对出色，中国移动专供的10M接入速率，在包时长情况下，实测下载完一个100MB左右的DLC只用短短的几分钟就可以，一次用不了一元钱就能享受到游戏的附加乐趣，而且还是随时随地享受！更让人惊喜的是，10M的网速还可以轻松应对PSN联机游戏，在线的音乐电影也是不在话下，超快的网速可以充分发挥PSV的全部功能。今年的国庆旅行，我通过随e行无线上网，用PSV的Near结识到了很多杭州、上海的好机友们，一路上我用无线网络和他们尽情地交流游戏心得，也互相加了好友，想想如果没有随e行服务，Wi-Fi版的PSV会失去多少旅行中的乐趣呀。

另外值得一提的是，随e行这项无线上网服务并不是只针对PSV的，手机、电脑等任何可接入Wi-Fi的设备都可以使用随e行服务，这点非常便捷！手机和电脑还有专用的随e行的客户端，它除了能在户外登录随e行服务之外，还可以查询中国移动的相关业务，像是套餐及余量提示、密码管理、在线终端管理、历史记录查询等等，有它也就再也不用打10086问啦！如果是PSV的话，随e行现在虽然没有专门的为它开发的登陆客户端，但是你可以直接通过PSV的网页浏览器进行登录，只要连接随处都能找到的CMCC就行了！随e行可以做到一网多用，PSV、手机、电脑三不误！随e行，我的随身互联网，一起来开启PSV的奇幻体验吧！

随e行，我的随身互联网，开启PSV的奇幻体验！

▲用PSV通过网页登录随e行





安卓版随e行客户端二维码

随e行WLAN官方微博二维码



以擦边球卖肉要素为主要卖点的“《闪乱神乐》系列”自去年 TGS 公布将会有全新的作品登陆 PSV 后便再次引来不少关注，虽说受瞩目程度无法跟大作相提并论，但其凭借靓丽的人设以及众多符合阿宅们口味的元素，依然能为明年的 PSV 游戏阵容添上一笔奇特的色彩。凭借新平台的机能，游戏系统相信会迎来很大程度上的改变，加上 3DS 版就已经表现出良好的手感，使本作的表现很值得期待。

全新的游戏模式





从目前的情报得知，3DS 版中类似《吞食天地》的横版清关模式将会改成类似“《无双》系列”的战斗模式，少女们可以继续施展华丽的技能体验一骑当千的快感。另外，本作支持利用 Wi-Fi 进行 4 人联机，玩家之间可以互相合作或组队对战。

秘传忍法数量增加



闪乱神乐 少女们的证明	MMV		动作
PSV	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—		日版
	预定2013年2月28日	1~4人	6980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

全新的魅力角色

系列登陆 PSV 平台后，登场角色也一口气翻倍。前作蛇女子学园因为焰等 5 人的脱离而重新选拔了雅绯等新成员参战，而焰她们则组成了新的势力“焰红莲队”，加上女主角所属的半藏学院以及新势力死塾月闪女学馆，势力增加到了 4 个。目前 10 名新角色的情报已经全部公开，下面来为大家介绍一下。

文 宇宙人 美编 anubis

死塾月闪女学馆



生日：12月31日　年龄：18岁
血型：A　身高：167cm
三围：B92、W56、H84　兴趣：阅读
喜欢的食物：刨冰

死塾月闪女学馆三年级生兼队长，同时还是传说之忍者“半藏”的劲敌“黑影”的孙女。人如其名，性格跟雪一样冰冷。自幼父母双亡，在黑影的抚育下与其他同伴一起长大。为了挑战祖父劲敌的孙女飞鸟而邀请了半藏学院参加“学炎祭”。特技是以日本舞蹈般的动作操纵冰块攻击对手。



雪泉
CV：原由实





生日：10月8日　年龄：18岁
血型：B　身高：172cm
三围：B96、W59、H85　兴趣：画漫画
喜欢的食物：饼

死塾月闪女学馆三年级生，平常总是带着一个面具并且很少说话，摘下面具之后会表现出非常内向的性格。因为性格害羞，说话是很容易紧张起来喋喋不休地说个不停。认为只要是能遮住脸的东西都是好的（垃圾袋也包括在内）。武器是长枪和一把巨大的菜刀。这把菜刀高速挥舞起来能给予目标沉重的打击。

CV：金元寿子

©2012 MarvelousAQL.Inc.





服装破坏！

系列特色的服装破坏系统将会进一步改良，服装积蓄一定伤害之后会出现部位破坏的效果。（本作更没下限我会说吗！）



情报未动，特典先行！

尽管目前关于游戏的系统和玩法的详细情报还没公布，但限定版附带特典已经公开了，不禁令人怀疑本作到底是卖游戏还是赠品的。话虽如此，限定版的内容可是相当丰富哦，由八重樫南绘制的盒子包装，内含一套“国立半藏学院”五人组（初代主角队）的小粘土，连 OP、ED 一并收录的原声 OST 集，另外还有一张长篇的广播剧 CD。提前预约还能获得一本设定资料集以及另外两张广播剧和音乐 CD。喜欢这个系列的玩家怎么能错过！









邪王真眼解放？！

官方公布的宣传视频最后给大家带来了一个重要的情报，柳生摘下了眼罩并且解放出看似很可怕的力量，到底她解放出来的是什么？而她的劲敌——挡着另一只眼的未来眼罩下是否也隐藏着什么秘密？恐怕要到正式版才能揭晓了。

美野里

CV：五十岚裕美

生日：2月14日　年龄：15岁
血型：AB　身高：144
三围：B86、W50、H75　兴趣：睡午觉
喜欢的食物：草莓蛋糕

死塾月闪女学馆一年级生，看上去比实际年龄更加幼小，性格天真无邪超喜欢玩耍，所以经常惹夜樱不爽。利用铁桶和锅子等道具，能够像魔法少女那样施展各种怪异的攻击手段。







四季

CV：山本彩乃

夜樱

CV：石原夏织

生日：4月5日　年龄：16岁
血型：O　身高：159cm
三围：B90、W53、H82　兴趣：打扫
喜欢的食物：仙贝

死塾月闪女学馆二年级生，性格认真做任何事情都不开玩笑，也不喜欢说话拐弯抹角。使用大小能随意变化的手甲作为武器。



生日：3月25日　年龄：15岁
血型：AB　身高：161cm
三围：B95、W54、H83　兴趣：深夜徘徊
喜欢的食物：番茄汁

死塾月闪女学馆一年级生，总是用挑逗的语气说话，除了忍者之外还有很多玩伴。虽然表面上是这样但背后还是会非常认真地修行的人。四季的武器是比自己身体大得多的圆盘形大镰。能够挥舞这把镰刀施展出华丽的攻击。

私立蛇女子学园

雅绯

CV：平田宏美

生日：8月15日　年龄：21岁
血型：B　身高：169cm
三围：B90、W56、H87　兴趣：洗澡
喜欢的食物：鸡肉蛋饭

私立蛇女子学园三年级生兼选拔成员的首领。一年级的时候就已经拥有首领级别的实力，但因为某次任务中受了重伤导致记忆和能力全失。经过了3年的治疗之后终于能过上普通人的生活。但是机缘巧合下记忆和能力再次复苏，于是重新回到了蛇女子学园并肩负起复兴学园的重任。擅长用附带黑炎的剑进行攻击。

紫

CV：矢作纱友里

生日：10月26日　年龄：16岁
血型：A　身高：161cm
三围：B105、W59、H88　兴趣：跟熊玩偶一起玩
喜欢的食物：饭团

私立蛇女子学园二年级生，忌梦的妹妹。不擅长交际，从早到晚都是跟小熊玩偶一起在房间里度过。入学至今一次都没来上过学，是蛇女史上第一个不上学的学生。拥有凭气味就能判别出对方是一个怎样的人的特技。另外，从原画中也能看到紫可以用头发来操纵巨大的风车。



忌梦

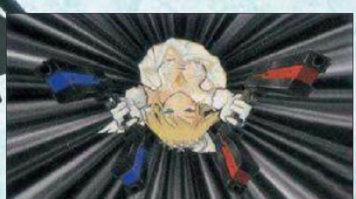
CV：斋藤千和

生日：6月9日　年龄：21岁
血型：AB　身高：157cm
三围：B88、W60、H82　兴趣：学习
喜欢的食物：狐狸

私立蛇女子学园三年级生，雅绯无可替代的好友。跟雅绯一样在三年前的任务中负伤入院，但一年后康复出院。之后为了照顾雅绯而选择退出忍道。武器是能够随意伸长变粗的如意棒（满足两奈的最佳武器）。







两奈

CV：MAKO

生日：1月19日　年龄：16岁
血型：O型　身高：160cm
三围：B98、W56、H88　兴趣：购物
喜欢的食物：鱼子酱

私立蛇女子学园一年级生，两备的双胞胎姐姐，性格是跟妹妹完全相反的抖M，喜欢被欺负和被责骂，甚至喜欢被别人偷窥胸部。能够使出花样滑冰般的动作，自由自在地用各种姿势进行攻击。武器是两把特制的手枪。

两备

CV：日笠阳子

生日：1月19日　年龄：16岁
血型：O型　身高：160cm
三围：B95（忍转身前69）、W56、H90
兴趣：看到东西就狙击　喜欢的食物：棒棒糖

私立蛇女子学园一年级生，两奈的双胞胎妹妹，与姐姐一起从月闪女学馆转校过来。胸部里藏了非常复杂的机关，各方面都跟两奈完全相反。性格是抖S，擅长用狙击步枪进行远距离射击。

半藏学院 & 焰红莲队成员登场！

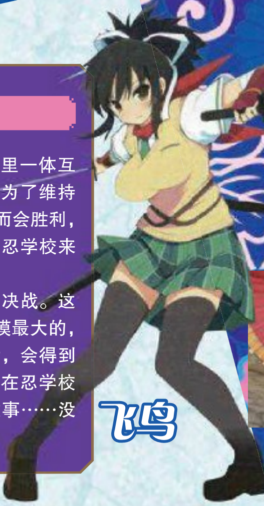
相信玩过 3DS 上两部作品的玩家对她们不会陌生吧。她们就是 3DS 上的登场的两队互相竞争的队伍。这次新作又怎能少了她们登场呢？而其中比较令笔者在意的是，原蛇女子组的 5 人因为把学校的赞助者给剁了，最后当了逃忍，本作的蛇女子学园也选出了 5 位新的选拔生代替了她们的位置。因此她们结成了新的焰红莲队重新参战，逃亡的日子中怎样度过，以及等待着她们的是怎样的命运呢？

国立半藏学院

新说少女忍法帖 —半藏斗争录—

有光之处必有影，有影之处必有光。两者是表里一体互相依存，缺一不可。但是两者又是绝不可相容的。为了维持其两者之间的均衡，必定会发生永无止境的冲突。时而会胜利，时而会败北，两者描绘出黑白两色的美妙轨迹。对忍学校来说也是同样。

学炎祭，忍学校代代相传的，关系学校存亡的决战。这个祭典在平成的时代再次复苏，并且将会是史上规模最大的，牵连到的学生最多的一次学炎祭。她们的战斗最后，会得到什么，又会失去什么？从现在开始的故事，是讲述在忍学校中每日刻苦锻炼，国立半藏学园的少女们战斗的故事……没错，这是她们生存的证明。



飞鸟



斑鸠



葛城



柳生



云雀

焰红莲队

新说少女忍法帖 —红莲斗争录—

我们为了抢夺半藏学院的超秘传忍法书，与飞鸟她们展开了惨烈的死斗。在这场斗争的背后，我擦觉到了蛇女的出资者，也就是道元他的阴谋……

最终他的阴谋得逞，怨楼血复活了。

击败了怨楼血之后，蛇女的校舍也毁于一旦了，我斩杀了道元，选择了逃忍的道路。但是咏她们却毫无怨言地跟随了我，跟我一起成为了逃忍。我们摆脱了蛇女的派来的追兵后，找到了这个没人发现的山洞隐居起来，一起生活至今已经有半年多了。

我们在一起时热闹的关系，就算是离开了蛇女也没有改变，在这个山洞中生活，就跟在蛇女的忍部屋中生活没多大差别，但是……

偶尔会觉得，一直这样下去，好么？隐居在山洞中，边修行边靠打工维持生计，这道路的尽头到底有什么？作为恶忍的生涯已经结束的现在，我们到底是为了什么而生存的呢？

大家都是仰慕我而跟随我来的，所以，我有义务，向大家展示今后的道路。只有成为了逃忍的我们才能做到的事情是什么……生存的意义到底是什么……

“这种事情……应该能找到吧……”我用谁也听不到的声音，细细地跟自己说道。

——焰



焰



咏





日影



春花



未来

与全新的“心灵”相遇 的RPG脱胎换骨再临！



辛古·梅迪欧莱特

声优：柿原彻也

性别：男性 年龄：16岁 身高：167cm 体重：54kg

和祖父泽克斯一起住在边境村庄西布尔的少年。经由和被冲上海岸的琥珀与翡翠的相遇，有生以来第一次走出村子踏上旅途。经常会一个劲地往危险的地方钻而且好奇心旺盛，率直专一，有着强大的思念力。

为了让少女再次展露笑容而踏上旅途的少年

TALES OF HEARTS R
テイルズ オブ ハーツ アール

心灵传说R		NBGI	角色扮演
PSV	テイルズオブハーツ アール		日版
	预定2013年春	未定	未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

作为“《传说》系列”正传重制第二弹，《心灵传说 R》的降临是情理之中，但是公布的时间确是意料之外。官方网站的正式公开是在《无尽传说 2》发售前三天，消息的突然公开让 Fans 们一下子措手不及。从目前公布的情报来看重制的质量算是相当棒的，建模 3D 化、新队友加入、新战斗系统……其实比起这些笔者我更在意 DEEN 会不会唱新的主题曲。





△▷辛古拿到灵武的剧情和NDS版有很大出入。

故事介绍&名词介绍

和祖父两人一起生活在边境村子里的少年辛古，每天都在和祖父进行着剑术的修行。在某一天他第一次赢过祖父，因此从祖父那里拿到了奖励，那就是神秘的武具“灵武”。在拿到灵武之后，他和寻找正在外出中的祖父的琥珀、翡翠这对兄妹相遇了。辛古对于第一次接触除了村里人以外的异性感到有些踟蹰，同时也被琥珀的笑容所吸引。

但是好景不长，琥珀在辛古的眼前受到谜样的女魔道士袭击，她的心灵结晶被直接施加了诅咒术。辛古为了救琥珀，直接对她的心灵进行精神连接，却失误把她的心灵结晶打碎了。为了赎罪以及再次取回琥珀的笑容，辛古拿起从祖父那里拿到的灵武，第一次走出村外，开始了奔向世界的旅途。

·思念力（スピリア）

自然界的一切生物的精神、意志或者心灵，乃生命之根源。

·心灵迷宫（スピルメイズ）

从思念力中诞生的迷宫。在迷宫深处藏着心灵结晶或者自身的思念、过去的回忆、自我的意识等。

·心灵结晶（スピル-ン）

存在于心灵迷宫最深处的巨大结晶，是产生人类感情与意识的源泉。

·心念病（デスピル病）

人类的思念力暴走而引起的谜之怪病。会把人的精神活动弄得乱七八糟，从而引起各种各样的症状。

·灵武（ソ-マ）

能够治疗思念力的神秘武具，经常被当成贵重治愈器材或祭器供奉起来。现存的灵武多为攻防一体化的武具。

·心灵连接（スピルリンク）

利用灵武进入心灵迷宫的行为。



©NBGI



▲卡尔塞多尼将会以怎样的形式加入队伍是本作的期待点之一。



正式成为我方队员的骑士团队长

年纪轻轻就拥有高超剑术的巴雷亚教会结晶骑士团队长。胸怀身为骑士的使命感和对婚约者的思念，也因此对自己要求十分苛刻。在任务中偶然遇到辛古等人，与他们有过几次激战，也因此渐渐和辛古情投意合，从而为他们的旅途添一份力。

卡尔塞多尼·亚卡姆

CV：神谷浩史

性别：男性 年龄：16岁 身高：162cm 体重：48kg



◀卡尔塞多尼在战场里的移动方式是飞行，在历代可操作的男性角色里算是相当罕见的。

重制版新要素！没有新要素的重制作不是好重制作！

NBGI这次突如其来的新作（准确来说是重制作）公布把毫无心理准备的fans们吓得不轻：当大家都在等《无尽传说2》的发售前追加报道时结果出来的却是《心灵传说R》，这种感觉大概就像当我们在斗技场打EX战打到最后翘首等历代作的人物乱入但结果乱入的却是游戏最终BOSS的感觉一个样——当然结果都是把你弄得措手不及。

既然是吊了玩家们一年胃口的重制作，没有些丰富的新要素怎么行呢！

新要素①——新同伴·卡尔塞多尼加入！



在NDS原作里能够作为攻击辅助角色来使用的卡尔塞多尼终于在重制版里成为队员了，倒不如说为什么原作里没成为队员呢……卡尔塞多尼是继《薄暮传说》的弗连之后第二位在原作更换平台之后能够使用的“金发”的“用剑”的“骑士团成员”，笔者我只是想吐个槽而已请别太在意。

◀卡尔和辛古之间的碰撞冲突是原作的看点之一。



失去心灵结晶的少女

琥珀·哈茨

声优：井上麻里奈

性别：女性 年龄：17岁 身高：158cm 体重：45kg

由寄宿在自己的思念结晶里的“她”的声音引导着，与哥哥翡翠一起踏上寻找灵武的旅行的少女。在从谜之女魔导士因卡洛斯的追击中逃亡时出现在辛古的面前。原本是个开朗豁达且无所畏惧的少女，但是由于精神之源的心灵结晶四散，失去了大部分的感情。为了寻找四散在世界各地的自己的心灵结晶而与辛格踏上旅途，在相处中渐渐向他敞开了心扉。



◀重制版的人物建模很好地再现了原画的人设，例如呆毛和美腿。



▲由于失去心灵结晶而变得情绪不安定的琥珀。

自称「未来宫廷巨匠」的画家少女



贝莉尔・贝尼特

CV：千叶纱子

性别：女性 年龄：18岁 身高：148cm（自称155cm） 体重：38kg

梦想成为宫廷画家的自称・未来巨匠。背井离乡来到大都市，被商人所骗沦落为通缉犯，后来和辛古他们一起为了拿到灵武而成为伊涅斯手下的打工人员，人生多灾多难。



▲一旦变成等身建模，贝莉尔的幼女体型立刻变得高大起来。



◀等身的建模更能突显伊涅斯的身材。

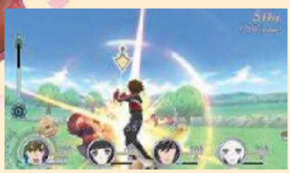
新要素②——建模场景3D化&剧情主线全语音





▲NDS版与PSV重制版的画面对比。

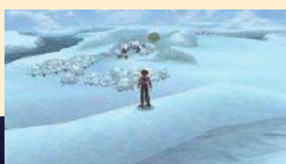
NDS 版的《心灵传说》是众所周知的二头身 +2D 建模，这让怀念 PS2 时代《传说》的 Fans 们有种说不出的熟悉感。而《心灵传说 R》的全建模全场景 3D 化也算是响应时代的号召……虽然比起等身 3D 建模也许更多人更想看高清画质的 2D 建模不过由于种种原因而没法实现。





包括城镇、街道在内的场景全都变成了 3D 建模，在此基础上还追加了传统意义上的世界地图。这里之所以强调传统意义是因为原作里其实也有世界地图不过前提是得踏破一块大陆。等身的人物建模较于此前的《圣洁传说 R》来说有很大的改进，采用《无尽传说》式的等比例大小与更深一层的动画渲染，要说唯一的缺点……那就是贝莉尔建模看起来不怎么萝莉了。





◀在大地图上狂奔是每个RPG玩家的最大享受。

伊涅斯・罗莲兹

CV：伊藤静

性别：女性 年龄：24岁 身高：168cm 体重：54kg





▲玩过原作的玩家也能够在本作里找到全新的享受！

由于 NDS 容量限制使得原作的部分剧情没有语音，而这次重制包括主线剧情在内重要剧情都实现全语音化。

至于 Skit 小对话会不会全语音呢……有《圣洁传说 R》这个 Skit 部分没语音的前车之鉴笔者我也没法进行断定。

运送屋的怪力社长



运送屋「日日安宁」的社长。作为提供灵武作为代价，辛古和翡翠成为她的手下，当没有薪水的打工人员。外表看起来像是一个温柔的大姐姐，却有着能够挥动巨大灵武的怪力，在危机之前也能游刃有余的态度可见其深藏不露。

肯扎特

CV：乡田穗积

性别：男性 年龄：外表20岁（实际年龄不详） 身高：193cm 体重：77kg



不留情面的古代机械人

帝国军秘密保管着的古代机械人。由于某个事件而从沉睡中醒来，为了寻找主人的线索而追踪着辛古一行人。搭载着名为模拟思念力的机能，在某种程度上可以理解人类的情感。不会通情达理，言行极其冷酷。





▲作为系列首个机械人队员，肯扎特的言行在历代角色里算是比较有特色的。

新要素③——新系统“追逐链接”&与全新的秘奥义Cut in





▶空中连击的爽快感是《心灵传说R》的一大卖点。

▼全新的秘奥义的Cut in由负责动画制作的Production.I.G绘制。





由于建模场景都变成了3D，战斗系统也跟着起了变化。这恐怕是原作Fans最在意的变化，NDS版《心灵传说》的系统特色就在于其爽快的空中连击，作为最后一部采用2D单线战斗系统的正传作品，这类似于《宿命传说 重制版》的爽快操作想必是深得Fans心。从2D改为3D的同时也意味着系统的更变，从现有的情报来看，是类似于《无尽传说》式TP与AC混合制+《薄暮传说》式OVL的战斗系统，详细情报尽请期待后续消息。

目前已判定的战斗新要素名为“追逐链接”。

在战斗中达成某种条件时就能进入追逐链接模式，在追逐链接模式里把敌人吹飞到半空时，使用术技能够瞬间移动到空中对敌人进行攻击，从而能够进行华丽的空中连击。



◁在故事前期翡翠对辛古的态度相当冷淡，说话句句带刺。



翡翠·哈茨

CV：松风雅也

性别：男性 年龄：18岁 身高：184cm 体重：70kg



担任队伍回复役的妹控

为了保护妹妹琥珀而与她一同离开故乡村子的青年。对导致最重要的妹妹的心灵结晶四散的辛古抱着恨意而且对其态度冷淡，不过其实是一个很重情义的好青年。对妹妹的保护可以说是无微不至，也因此对辛古和琥珀之间逐渐升温的关系抱着强烈不满，经常会出来当电灯泡。



英雄传说 闪之轨迹	Falcom		角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹		日版
	预定2013年	1人	售价未定
	对应机种为PS3及PSV		

日本 Falcom 与 2012 年 12 月 14 日正式公开了“《英雄传说》系列”的最新作——《英雄传说 闪之轨迹》，平台还是最近比较少见的 PS3/PSV 双平台，看来索尼的双平台宣传策略还是具有一定号召力的。本作和系列之前的几部作品相比，焕然一新的画面让 FANS 充分感到厂商的诚意，下面让我们一起看看这即将降临的全新作品吧！

文 莱雅 文 洛克 美编 anubis

将于2013年降临的全新的“轨迹”！



同一时间轴的另一个舞台

本作与在 2004 年发售的《英雄传说 空之轨迹》处于同一时间轴（即七曜历 1202 年），不过舞台不再是大家熟悉的利贝尔王国和克洛斯贝尔自治州，而是埃雷波尼亚帝国。

关于帝国

埃雷波尼亚帝国位于塞姆利亚大陆西部，即利贝尔王国的北部。在《英雄传说 空之轨迹 FC》的十年前曾对利贝尔王国发起过进攻，是一个注重帝制、贵族制的强大军事国家，国徽为“黄金军马”纹章。现在的国家元首为尤肯德·莱泽·亚诺尔皇帝。曾在《英雄传说 空之轨迹 SC》里登场的吉利亚斯·奥斯本是埃雷波尼亚帝国的宰相，其辛辣的政治手腕使得他在政界里享有“铁血宰相”这一称谓。在他的指挥下，使得埃雷波尼亚帝国的铁路网得以发达。但是奥斯本的改革使得在旧制度下的贵族们损失了他们的权益，贵族们联合起来组合而成的贵族派与奥斯本为首的改革派的冲突激化，现在帝国内几乎是处于内战一触即发的状态。

©2013 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

焕然一新的角色们

比较遗憾的是，主角们的详细情报至今尚未公开，惟一能得出的情报就是本作的人设绘师是曾为 PSP 平台的乱斗游戏《伊苏 vs 空之轨迹》绘制立绘的 Falcom 内部绘师。也许会有读者把这位绘师与曾绘制《英雄传说 VII 零之轨迹》的**エナミカツミ**相混淆，所以在此强调一下。

要说本作和“《轨迹》系列”其他作品有什么大区别的话，那就是本作的主角队服装相当统一。“《英雄传说 VI 空之轨迹》系列”的主角组是相对自由的游击士，虽然有着基本的装备不过服装还是以个性化为主，“《英雄传说 VII》系列”的主角组虽然是警察，但是由于部门的特殊性，在服装上也没有特别的要求，便也是以突出个性为主的风格。本作《英雄传说 闪之轨迹》则是不走寻常路，采用校园风制服，估计其余大部分角色的服装也是以校园风制服为主。



等身比例的系统革新！

这是 Falcom 成立以来首次在家用机上推出正统新作，踏出的新一步自然伴随着系列的更新换代。要说《英雄传说 闪之轨迹》带给玩家们最大的震撼还是等比例的人物建模，习惯了系列历代作的三头身之后等比例的建模给玩家们带来的视觉冲击之大可想而知。

新要素① 战术连携系统



指令型战斗系统更为直接、更具速度感！以羁绊之力打倒敌人吧！从公布的上图来看，战斗的主基调依然是“《轨迹》系列”的战棋风指令式，这算是系列不变的传统之一吧。

新要素② 动态语音



在移动、探索城镇、会话等各种各样的场面中都能够实现角色的动态语音对话。至于是不是主线全语音还有待考证，因为至今为止 Falcom 惟一一款全语音的游戏就是 PSV 平台的《英雄传说 VII 零之轨迹 Evolution》，不过难得上家用机平台还不是全语音的话就太可惜了不是吗?

新要素③ 360°自由视角



在地图探索时能够使用右摇杆来 360°转换视角，这对于近年来习惯用固定视角的 Falcom 来说算是一个大进步。说到 Falcom 的自由视角游戏，2004 年发售的 A·RPG《咕噜小天使》是一个代表，同时也是一款容易让人晕 3D 的游戏……



▲好评发售中的PS3游戏《英雄传说 空之轨迹FC改 HD EDITION》。

关于“《轨迹》系列”的最新动态

“《轨迹》系列”可谓是 Falcom 手头最大的摇钱树，自从《英雄传说 空之轨迹 FC》于 2004 年 6 月 24 日在 PC 平台发售以来已经过了八年，Falcom 一共推出了《空之轨迹 FC》、《空之轨迹 SC》、《空之轨迹 3rd》、《英雄传说 VII 零之轨迹》和《英雄传说 VII 碧之轨迹》共计五部作品，坑越挖越大至今都没填满。玩家们盼星星盼月亮总算盼到了以帝国为舞台的《英雄传说 闪之轨迹》，但怎么看这坑都有继续挖下去的迹象……

作为本作发售的前奏曲，Falcom 在 PS3 平台推出了 PSP Remaster 性质的两部作品：已发售的《英雄传说 空之轨迹 FC 改 HD EDITION》和将于 4 月 25 日发售的《英雄传说 空之轨迹 SC 改 HD EDITION》，游戏存档和 PSP 版共通。由于本作的时间轴与《空轨》处于同一时间，算得上是与尚未公布详细发售日的本作的一次小联动，感兴趣的玩家不妨去尝试一番。



▲《英雄传说 空之轨迹SC改 HD EDITION》的新绘制封面。

文 八重樱 美编 心の永恒



PSV版《初音未来 女歌手计划 f》在发售首周就创下了近16万套的优异销量，这与V家粉丝们的大力支持可说是密不可分。但大家在享受这款充满萌与爱的音乐游戏的同时，也不免会或多或少地产生些许的不满："为什么没有那首歌呢？"、"好希望初音能换上那身衣服啊～"等等少年，你以为世嘉真的不解风情到V家哪首歌最受欢迎都不知道吗？别傻了，世嘉不把这些名曲加进游戏里显然只出于一个目的——推出完整版！PS3版《初音未来 女歌手计划 F》已敲定将会在2013年3月7日发售！

对比PSV版和PS3版的标题会发现两者之间的区别仅限于最后一个字，前者是小写的f，后者是大写的F。正如大家猜测的那样，PS3版是以PSV版为基础进行高清重制的版本，但追加了6首超人气的歌曲及相应的服装，其中不乏《Tell Your World》、《Sweet Devil》这些殿堂级名曲，更有一首众人期盼已久的"神曲"也将不负众望登场，说到这里，想必各位V家粉丝们的脑海中都已经闪过了这首歌的名字了吧？

初音ミク HATSUNE MIKU Project DIVA F

初音未来 女歌手计划 F	SEGA		音乐
PS3	初音ミク –Project DIVA– F		日版
	2013年3月7日	1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

新收录曲

Tell Your World

作词 / 作曲：livetune

《Tell Your World》是由著名音乐团体livetune为浏览器Google Chrome创作的广告曲，MV通过虚实结合的形式将世界各地初音粉丝的爱用旋律串联在一起，livetune的调教更堪称神技，几乎感觉不到任何电子音，在这首歌曲的诠释下，初音未来不再是虚拟世界中的电子歌姬，而是有血有肉的鲜活少女。《Tell Your World》在2011年12月登陆视频网站后立刻

告诉我吧 只有你的世界



■《Tell Your World》的新服装。



将许多的点连成线、将许多的线连成圆

©SEGA ©Crypton Future Media, Inc.

被粉丝们广泛传播，短短数日内再生数就已经突破百万，在2012年3月9日举行的“最后的感谢祭”以及香港举行的演唱会上，这首歌都作为炒热气氛的曲目登场。而在《初音未来 女歌手计划F》的MV中，初音将站在一片宽敞的蓝色舞台上只为玩家一人演唱这首名曲！此外，人气画师redjuice也为这首歌的初音创作了全新的服装，从设定图来看是redjuice作为擅长的科幻风格，紧身服+绝对领域的设计是否会让你怦然心动呢？









■《Sweet Devil》的新服装。

新收录曲

Sweet Devil

作词/作曲：八王子P

另一首公布的新曲是来自于八王子P的原创曲目《Sweet Devil》。八王子P同样也是一位V家的人气MASTER，他最为擅长的就是电子舞蹈音乐曲风，而这其中的代表作，自然莫过于《Sweet Devil》。“Sweet Devil”翻译成中文就是“甜美的恶魔”，这首歌曲正是以时下流行的“小恶魔系少女”为主题创作而成的。既有天使般的可爱，又兼具了恶魔的性感，来感受《Sweet Devil》的魅力吧！





▼横躺在粉色沙发上的初音未来，全身散发出性感诱惑的香气。



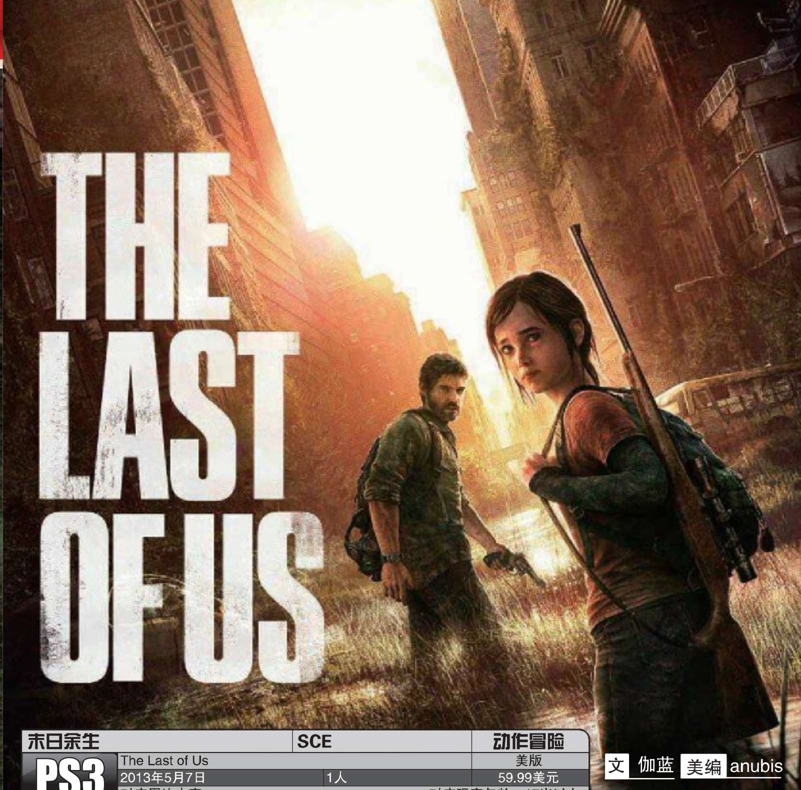
说不出口的恋情



更多新曲与服装即将公开？！

除了上述介绍了两首新歌曲外，官方还公布了一套未发表曲目的服装的剪影。虽然只是个看不到任何细节的黑影，但从轮廓还是能够明显辨别出它出自哪首歌曲，毕竟这首歌曲实在是太有代表性了，没错，这就是《千本樱》！这首歌曲的出现也将成为《初音未来 女歌手计划F》销量的最终保障，只要是初音饭，恐怕没人会不想为这首歌买单吧！





末日余生		SCE	动作冒险
PS3	The Last of Us		美版
	2013年5月7日	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

文 伽蓝 美编 anubis

在Video Game Awards 2012上，本作放出了不少关于本作的情报，另外发售日最终确认为2013年5月7日，这对于翘首以盼的玩家来说无疑是极好的消息。本次公开的情报中出现了末日隔离区的场景，因此可以看到不少的幸存者的面孔，其中名为Tess的核心角色情报得到了公开，另外玩家还可以初次清晰地看到被寄生菌类感染的敌人。





幸存者的苟延残喘

在VGA上公布的宣传片中，Joel与Ellie二人不再是像之前一样孤军在末日世界中奋战，在影片中我们可以看到他们似乎在一个幸存者聚集的隔离区暂时安顿下来，但这个隔离区看上去非但不是什么和谐之地，反而让人有一种硝烟弥漫的感觉，这一点从Ellie在宣传中的对白“什么都不会比呆在这里糟糕，对吧？”就可以看出，究竟这个隔离区的背后存在怎样的黑幕呢？



▲Ellie与Joel之间也产生了矛盾。



◀孤身踏足雪原的Ellie，从她的脸上可以看出一丝的不安。

Joel、Ellie与Bill，乘于马背上的他们目的地究竟是？



©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.

游走于隔离区的黑市商人，全新角色 Tess 确认！

继之前公开的幸存者 Bill 后，这次名为 Tess 的幸存者身份也得到了确认，她是在少数仍得以保存的隔离区内的幸存者，同时她在隔离区内经营着一些黑市勾当，作为主角 Joel 的同伴，他们的名字以冷酷无情响彻了整个地下犯罪世界。Tess 聪明且自信，是一名杰出的策略家和谈判高手，这些特质也使她的黑市贸易往往能顺利进行。Tess 十分信任 Joel，但是在她的内心却对 Joel 是否同等地信任她而存在怀疑。值得一提的是，Tess 的脸模以及动作捕捉都由曾在美剧《24》中出演 Renee Walker 的 Annie Wersching 完成。




▲Tess与Joel一再发生矛盾，让人在意的是，Tess说出了“‘她’只是个累赘”这样的说话，难道这里的“她”指的是Ellie?



危机四伏的末日之地

在之前放出的宣传片以及实际试玩中，着力表现的都是 Joel 与 Ellie 对抗人类幸存者的战斗，而与变异者的战斗而在这次的宣传片中玩家总算可以首次清晰地看到变异者的容貌，以及一些与他们作战时的概况。



“一颗子弹都不能浪费，这是战斗的信条。”



■被谜之菌类寄生的人类，可以看到菌类都从其五官中生长出来。



■比弹药更珍贵的地雷是对抗变异者的强力武器。



■在一直以来的情报中多次出现的防毒面具，难道特定条件下寄生菌类还能通过空气传播?



■当然，人类自身仍然是最大的敌人。

中文版确认！发售日全球同步！

与顽皮狗之前的名作《未知海域》系列”一样，本作将会推出官方中文版，并且发售日也将与其他版本同步，因此国内玩家无需担心因语言障碍无法全面体验本作的乐趣，让我们一同期待“末日”的到来吧！



文 纱迦 美编 心の永恒



首先要公布一个好消息：《真·三国无双7》已确定会推出中文版，时间暂定于2013年3月。6代的三部作品全部都有中文版，本作推出中文版也在情理之中，只是不能和日文版同步发售有点可惜。一些处于观望中的玩家就可以安心等待中文版了，等中文版推出之时，相信对本作的评价也基本定型，可籍此来决定是否跳坑。没错！如今《无双》也算坑作了，各种后续DLC你懂的。

真·三国无双7	Koei Tecmo		动作
PS3	真·三国无双7		日版
	预定2013年2月28日	人数未定	7560日元
	对应周边未定		

新角色展望

《三国演义》最精彩的部分多集中于前半部分，但随着这么多年各种游戏的演绎，就算是日本人也对这些情节如数家珍了，因此《真·三国无双7》要想在剧情方面做出新意，自然就得多在后半部分着墨，为此加入新的角色是再所难免的。目前本作公布的角色之中，虽然也有李典、乐进、鲁肃这样的前期名将，但重点明显是后期的角色。目前已知的新角色有关兴、张苞、关银屏、贾充、张春华，可以想象吴国方面肯定也有后期名将登场。

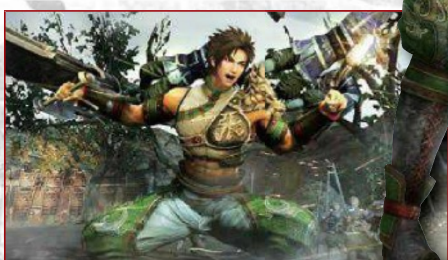


张苞

声优：阪口大助

字：无　擅长武器：连刃刺

张飞之子，拥有不输于父亲的高超武艺。游戏中是一名责任感强，爱管闲事的好青年。



关银屏

声优：三上枝织

字：无　擅长武器：双头锤

仅在民间故事中登场的人物，是关羽的女儿。游戏中设定为身材纤细却拥有超人力量的怪力美少女，不过本人对此没有察觉。人物设定图的造型很明显参照了《摇曳百合》里的赤座灯里，而且两人的声优都是同一人。看来6代王元姬的成功让设计者非常满意，决定在7代中再来一次。





关兴

声优：岛崎信长

字：安国　擅长武器：双翼刀

关羽之子，和张苞一起都是蜀汉后期的名将。游戏中设定为沉默寡言，喜欢独自思考，任何事情都能妥善处理的天才。



天地人系统

本作引入了类似于《真·三国无双 联合突袭》式的武器相克系统，不过没有那么复杂，这个系统是按中国古代的“三才”来命名的。

游戏中的角色会根据装备武器的不同，而分为天、地、人这三种属性。这三种属性会按照、天克人、人克地、地克天的关系，构成有如石头剪刀布的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响，还对部分新系统有直接关系。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.



贾充

声优：高桥广树

旋风连击



之前译为暴风冲击（STORM RUSH）的系统，如今按照中文版译为旋风连击。在上次介绍中，我们曾经提到过这种攻击方式有点像是PSV版《真·三国无双NEXT》的单挑里，将敌将打成“好机”状态后一顿华丽的乱戳乱划。如今旋风连击的详细情报终于公布，果然有相似之处。

旋风连击是使用条件是玩家对敌将的属性占优时，在这种情况下敌方武将的头上会出现一个绿色的圆圈，这就是气魄槽。只要连续攻击，就可以削减敌将的气魄槽，而当敌将的气魄槽被打成零时再成功命中他，就可以发动旋风连击。发动之后只要连按□和△就可以将敌将以及周围的敌人一顿狂扁。







鲁肃

声优：楠大典

字：公闾　　擅长武器：舞投刃

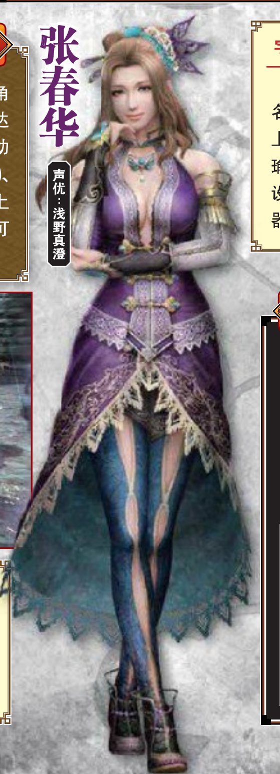
贾逵之子，魏国后期的权臣，也是西晋的开国功臣，曾经派人刺死魏帝曹髦。游戏中和史实一样，是司马兄弟的心腹，不过却是一个既有出色武艺又有卓越政治才能的全才。

易武反击

易武反击的使用条件限定于玩家对敌将的属性处于劣势，此时敌人头上会出现红星状的标记。虽然我方在攻防上处于劣势，但也可以借助易武反击来挽回。只要在敌方武将发动蓄力攻击的途中，用易武攻击命中敌将，就会自动进化为易武反击。易武反击会将敌将击飞并自动切换为另一种武器，可以借此来一举扭转不利的局面。

无双乱舞

作为系列象征的无双乱舞，在6代中是每名角色都有两种，而本作则增为3种，当角色的等级达到一定程度后就能自动学会。3种无双乱舞的发动条件为全员共通，分别是：地面大范围（地上○）、空中大范围（空中○）、地面小范围大伤害（地上R1+○）。而无双槽也将增至3条，部分角色是可以同时用三种无双来构成连续技的。



张春华

声优：浅野真澄

字：子敬　擅长武器：九齿钯

在《三国演义》中是一名总被诸葛亮玩弄于股掌之上的忠厚长者，实际上是周瑜之后的大都督。游戏中被设定为威风堂堂的好汉，武器竟然是老猪的……



字：无　　擅长武器：螳螂铁丝

历史上是司马懿之妻，司马师、司马昭兄弟之母，因为《三国志大战》《三国杀》而为玩家所熟知。游戏中设定为总是笑容满面的贤妻良母，但如果被激怒的话，就连家人也会胆战心惊。

觉醒状态



发动觉醒状态的条件不明，发动后玩家的能力将会大幅提升，而且在觉醒状态下按○键可以发动比一般无双更加强力的觉醒乱舞。而如果用觉醒乱舞打倒更多的敌人，就能进化为更加强力的真·觉醒乱舞。用真·觉醒乱舞打倒的敌人会更容易掉落经验值道具。



文 洛克 协力 绚世 美编 NINA





说实话，《机战 UX》的公布实在出乎意料，毕竟游戏的发售日 2013 年 3 月 14 日离系列最新作《第 2 次机战 OG》仅相隔四个多月，让人不由得担心这种做法是否会过于透支品牌。不过这也是系列新作首次登陆 3DS，本作活用 3DS 的机能，不仅有大魄力的 3D 效果，游戏还将是首款任天堂掌机上战斗画面全语音的作品，还是值得一试各位机战饭一试的。

超级机器人大战UX	NBGI	策略角色扮演
3DS	スーパーロボット大战UX	日版
	预定2013年3月14日　1人	7140日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

参战作品一览

版权作最重要的内容自然是参战阵容啦，可能有人说本作的参战阵容略显怪异且数量不足。没错，虽然本作的参战作品数量远不及《第 2 次机战 Z》的 40 部，但 16 部作品中初次参战的就有 8 部之多，而且新作品中更有《剧场版 机动战士高达 00》这种超人气作品，也算是颇有诚意了。值得一提的是，“《电脑战机》系列”、《SD 高达三国传》和《HEROMAN》都是不同于以往参战作品规则的异质作品。联想到本作的宣传语：“全部的可能性在此集合”。不禁让玩家期待这些作品会如何融入游戏中。

武装机甲 Linebarrels（铁のラインバレル）
★机神咆吼 DEMONBANE（机神咆吼デモンベイン）
苍穹之法芙娜（苍穹のファフナ-）
★苍穹之法芙娜 HEAVEN AND EARTH（苍穹のファフナ- HEAVEN AND EARTH）
★麟光之翼（リ-ンの翼）
圣战士传说（圣战士ダンバイン）
忍者战士飞影（忍者战士飞影）
★“《电脑战机》系列” 飞燕HD（『电脑战机バ-チャロン』シリ-ズ フェイ?イエンHD）
机动战士高达 SEED DESTINY（机动战士ガンダムSEED DESTINY）
★剧场版 机动战士高达00 A wakening of the Trailblazer（剧场版 机动战士ガンダム00 A wakening of the Trailblazer）
★SD 高达三国传 Brave Battle Warriors（SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors）
★魔神凯撒 SKL（マジンカイザ-SKL）
★HEROMAN
超时空要塞 Frontier 虚空歌姬（剧场版マクロスF ～イツワリノウタヒメ～）
超时空要塞 Frontier 恋离飞翼（剧场版マクロスF ～サヨナラノツバサ～）
兽装机攻断空我 NOVA（兽装机攻 ダンク-ガノヴァ）
注：作品名前的★表示该部作品为首次加入“《机战》系列”的作品。

新参战作品介绍

机神咆吼 DEMONBANE

于 2006 年放送的 TV 版动画，在魔术理论和科学共同繁荣的的世界中，因魔导技术到达了繁荣的大都市面临犯罪组织“ブラックロッジ”（Black Lodge）的威胁。为了与他们操纵的鬼神斗争，“霸道财阀”制作了“デモンベイン”（Demonbane）。此时私家侦探大十字九郎与最强魔导书化身的アル・アジフ（Al Azif）相遇，从而卷入与ブラックロッジ的战斗。









苍穹之法芙娜 HEAVEN AND EARTH

延续 TV 版的剧情，剧情继续围绕着龙宫岛的少年少女们展开。由于作品的人设和《高达 SEED》为同一人，不知道玩家是否会将一骑和飞鸟认错呢（笑）?







©SRWOG PROJECT

麟光之翼

讲述**エイサップ**（约瑟夫）与从海中突然出现的**リュクス**（琉克丝）相遇，两人因“**リ－ンの翼**”（麟光之翼）而被卷入异世界的内战中。





《电脑战机》系列

在 VR 中数量极少的，带有人格的“VR–014”为了与新的“声”相遇，而穿梭于电脑世界与现实世界中。





▲这个酷似初音的“少女”飞燕，是否会吸引初音的粉丝购入游戏呢？

剧场版 机动战士高达00 A wakening of the Trailblazer

▼《高达00》的众机体在《第2次机战Z》中就已经实力非凡，如今换乘新机体后实力必将更上一层楼，其表现令人期待。

原作故事后两年，木星探测船接近地球，未知物体 ELS 企图与人类强行融合。刹那等成员为了保护地球与人类开始了最终的战争。









SD 高达三国传 Brave Battle Warriors

董卓**ザク**（扎古）支配了传说的大陆“三璃纱”。为了打破董卓扎古的控制，刘备**ガンダム**（高达）、曹操**ガンダム**与孙权**ガンダム**结下了深厚的羁绊，与伙伴共同在乱世中驰骋。

▼这部作品的角色（或者说是机体？）个头都很小，估计在游戏中回避率超群……







魔神凯撒 SKL

在奇械岛上有三股势力互相争斗，岛中设置的重力炉暴走，世界陷入了危机。此时突然出现了漆黑的巨大机器人，仅仅一台机就打败了大量的敌人，这就是由海动剑与真上辽操纵的巨大机器人“**マジンカイザ–SKL**”（魔神凯撒 SKL）。









HEROMAN

美国西海岸的中心城市，少年ジョ–イ（Joey）一边打工，一边与祖母相依为命。某天他捡到了一个破烂机器人并修理它。然而在修理完成的那晚，机器人玩具变成了拥有电击能力的巨大机器人“HEROMAN”。随后，谜之生命体开始了对地球的侵略。





▶本作登场的敌人外形都非常的“和谐”……

同捆主机与特典

随着游戏的公布，也发表了限定版主机。主机表面以宇宙地图、底面以地面地图为涂装。价格是 26404 日元（约 1950 人民币），以 3DSLL 现阶段的价格来看并不算太贵，有爱的玩家不如早早去预订吧！



新闻资讯 前线狙击

文 狼来了 美编 anubis



古墓丽影	Square Enix	动作冒险
多机种 Tomb Raider		美版
预定2013年3月5日发售	1人	59.99美元
对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

TOMB RAIDER

VGA 2012（Spike Video Game Awards，简称VGA，它是由国外知名游戏媒体Spike电视台在每年年末举办的一个视频游戏大评选，有着游戏奥斯卡的称号）中公布了一段全新的视频，虽然实质性的新情报不多，但也算让苦等的粉丝解解馋，随后官方又发布了另一段名为“生存指南”的介绍视频，本次的前线就以文字版的形式为大家播报一下生存指南的内容。

生存指南 Episode One

劳拉是一个足智多谋且具有冒险潜能的女性，在新公布的影像中，主要通过几个部分来向玩家展示她是如何利用这些先天优势来在恶劣的环境中求生。



■本作的育成要素相当丰富，而营地便是玩家培养劳拉的根据地。

营地

本作与系列最大的不同之处，便是在于新加入了“营地（Base Camp）”的独特系统，透过这个系统，劳拉可以从三个方面强化自身的能力以达到在流程中逐渐成长、解决难题的目的，这三个方面分别是解谜能力、冒险能力、战斗能力。





©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.



■除了杀死敌人、完成任务外，一般的探险也会得经验值。



■属于战斗能力的Dirty Tricks（肮脏的把戏），作用是让劳拉学会从地上捡沙子然后丢到敌人的眼睛里。

技能升级

劳拉需要学习新的技能以及强化她的装备，籍此来探索岛上的每一个角落并抵抗来自外界的威胁。满足一些特定的条件后玩家可以取得升级所必须的点数，比如探险未知的区域、完成任务、又或者是将敌人干掉，累积到指定数量后就可以将经验值转化为升级的技能点，接下来就可以在营地中解锁新的技能。

技能细分为三大类，分为是 10 种生存技能（Survivor），如攀爬能力、回收箭矢等；8 种捕猎能力（Hunter），如各种武器的专家、增加弹药容量的上限等；6 种战斗能力(Brawler)，如回避、反击等等。



▲当敌人陷入短暂的失明状态时，迅速举枪、瞄准、射击，全部动作一气呵成。



▲不单止能开箱撬门、杀人越货，利用绳索高速移动时也需要用到万能的登山斧，它可谓是冒险途中不可多得的好帮手。

武器强化

在游戏的初期阶段，外形独特的登山斧（Climbing Axe）就成为了劳拉随身携带的武器，它的用途非常广泛，最常见的就是用来撬开大门或破坏体积较小的箱子。不过当流程稍微推进后，初级的登山斧便无法协助劳拉继续前进，玩家需要收集零件来升级登山斧，以便顺利地推进流程。升级后的登山斧除了原有的功能外，还能帮劳拉完成一些特殊的移动，此外还是用来杀敌的强力武器。

弓箭也是劳拉在前期就能入手的武器之一，一开始她借助弓箭来捕猎岛上的动物，接着又依靠弓箭抵抗野狼的袭击，最后自然而然地就利用弓箭来与岛上的神秘“居民”们展开战斗。



▲岛上的每个角落里都散落着不同种类的零件，只要集齐了零件，画面的右下方就会弹出提示让玩家回到营地升级装备。



■劳拉利用箭矢插入敌人的身体，异常血腥的一幕。

环境要素

火、水、风这三种常见的环境要素在新作中的戏份非常大，比如用火把可以烧开一些杂物以开启新的进路、个别零件被悬挂在网兜里，需要用火烧掉网兜才能取得零件，而与水和风相关的具体内容则还未公布。



■与风力相关的谜题。



◀利用火把点燃地面上的油，籍此来引爆远处的油罐，至于为什么要引爆油罐，只能等到游戏发售后才能知晓了。

文 洛克 美编 心の永恒



屠龙弑神 跨越生死轮回

《龙之信条》虽然在系统设计方面存在一些硬伤，但其还是成功地把美式游戏的开放要素和日式游戏的爽快动作体验融合在一起，形成了自己独特的游戏方式，并受到玩家的极力称赞。如今《龙之信条》推出了以《黑暗觉者》作为副标题的续作，本作讲述在前作的舞台格兰西斯半岛上出现了邀请觉者的神秘人物，其招待觉者前往的地点是一个从未听说的“黑咒岛”，在狂风暴雨中乘船前往“黑咒岛”的觉者，又会在那里遇到什么呢？

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

龙之信条 黑暗觉者	Capcom		动作
多机种	Dragon's Dogma: Dark Arisen		日版
	预定 2013 年	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为 PS3 及 X360		

解开龙之诅咒，掌握自身命运。《龙之信条 黑暗觉者》，新的冒险就此开始！

何为《龙之信条》

由 Capcom 本社开发的《龙之信条》将开发商最擅长的动作游戏元素和美式角色扮演游戏元素进行了结合，成为了角色扮演游戏史上战斗部分手感最流畅爽快感最强的作品，各具特色的九大职业每一个都有不同的战斗方式，能够提供完全不同的游戏体验。和《大地王国 罪与罚》、《巫师 2》、《质量效应 3》等正统美式 RPG 相比，《龙之信条》还有一些不够人性化的地方，例如盗贼没有射击辅助功能，对不擅长 ACT 和 FPS 的玩家来说可能会有点难上手。不过当你熬过沉闷的初期流程之后就会体验到游戏的乐趣所在，二周目更是爽快无比。本刊在总第 300 期和 301 期有收录本作的相关内容，感兴趣的玩家不妨看看。



充满了诅咒和死亡的神秘岛 踏进这个岛屿的觉者 将会经历另一个“终结”……



黑咒岛

黑咒岛的入口，同时也是船坞，相信这里便是此次冒险的起始地点。不知各位是否有注意到篝火一旁的 NPC？他身边还有我们熟悉的任务告示板，看来在新作中一出来就要接受支线任务的“洗礼”啊（笑）。

在入口耸立着一块名为“艾比塔弗之碑”（エピタフの碑）的碑石，不知这个碑石对觉者的冒险会起到什么帮助？

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

觉者狩猎计划 开始！

在黑咒岛上存在着很多格兰西斯半岛上从未见过的魔物，由于这些魔物都不是大自然生态所孕育出来的生物，而是单纯为了将觉者置于死地而出现的，因此并不能利用前作的经验来对付它们。



▶如果在冒险时过于轻敌，很可能会落得团灭的下场。

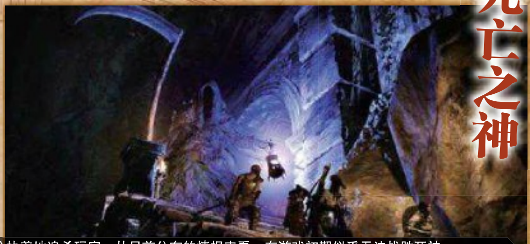
粉碎生命的死亡之神



死神

掌管死亡的不祥之物，同时也是象征着黑咒岛的恐怖魔物。为了猎杀造访岛屿的觉者而四处飘荡，会冷不丁地出现在玩家的身边并施展足以致命的攻击，在游戏初期必定会是个棘手的敌人！





■巨大的镰刀和提灯是死神的标志性特征，一旦和觉者碰面后它会十分执着地追杀玩家。从目前公布的情报来看，在游戏初期似乎无法战胜死神。



◀▼哥布林是一种喜欢群居生活的魔物，在游戏中它们会成群结队冲上来解决玩家，远近互相配合的哥布林说不定会让老玩家也感到十分棘手。

无所不在的哥布林



说起来，前作中登场的杂兵种类实在是太少了……而哥布林更是老玩家再熟悉不过的杂兵，只要不停地使用特定攻击便能将它们无限吹飞。不过在本作中登场的哥布林智商似乎高级了一些，不仅有手持大盾的哥布林，甚至还出现能使用魔法的巫师哥布林。杂兵种类的增加也是玩家乐于看到的一点改变，希望它们的出现能为我们的探险之旅增添一番乐趣。

被封印的地底巨人

被囚禁在地底世界的独眼巨人，由于锁链非常地坚固，因此它目前还处于无法自由活动的状态。说起来独眼巨人在前作中算是最弱的BOSS级魔物，玩家仅需利用攀爬系统即可轻松虐杀它们。从图片来看这家伙和前作后期登场的铠甲巨人也并无区别，不知道实力是否有得到加强呢？



▶似乎这家伙的体格比格兰西斯半岛上的独眼巨人更大。

囚犯独眼巨人





新角色、新装备一个都不能少！

▶▼功能强大的角色编辑是《龙之信条》的一大特色，在本作中追加了新的人物部件，通过这些配件玩家可以更加自由地创建属于自己的个性化角色。





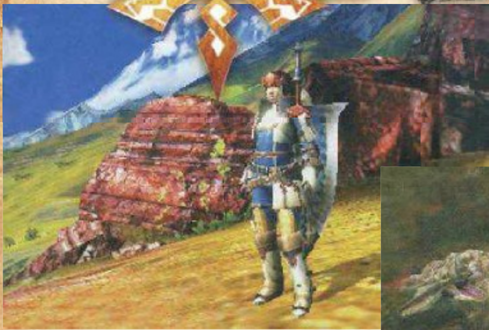
▲既然有新的敌人，那么自然会有新装备，不知死神这种强力的敌人会掉落什么好东西呢？





◀等待觉者到来的新角色。









第二款新武器 剑盾合一！充能斧登场！

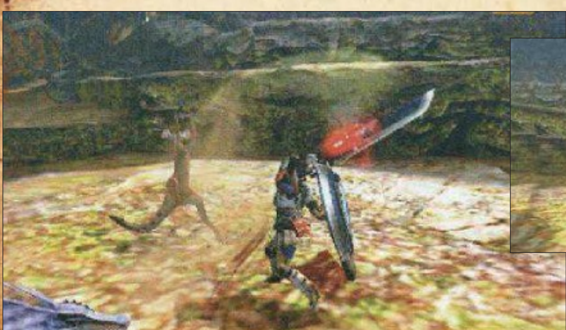
文 宇宙人 美编 anubis

怪物猎人4	Capcom	动作
3DS モンスターハンター4		日版
2013年夏	1～4人	售价未定
对应周边未定		

随着《MH3G》发售已经一年过去了，《MH4》的情报也渐渐明晰，从中我们不仅看到了很多熟悉的要素，比如雄火龙、轰龙、大怪鸟的身影，但同时又能看到新怪物、新系统等大胆阔斧的改变，可以说是一款我们既熟悉又陌生的新作。而这次为大家带来的是第二款全新的武器，还有新场地、新敌人的情报，进一步掀开本作的神秘面纱。相信各位猎人都开始摩拳擦掌了迎接3月的到来了吧。不要急，因为这些情报才公布不久，游戏就宣布了延期，就像今年南方的寒流珊珊来迟那样，我们的狩猎季节也要延迟了到明年的夏天了。所以，还是耐心地等待新世界的开放吧。

剑模式 攻守一体的万能型态！

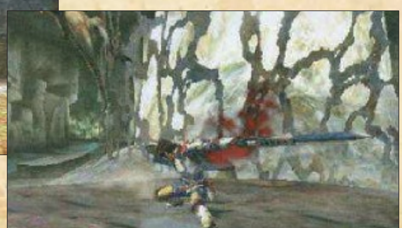
武器分离之后的剑模式。斧的刃部会作为盾牌使用，而斧柄则作为剑进行攻击。这个状态下，攻击频率较快，间隙小，容易进行连击，还能用盾牌防御。属于进可攻退可守的万能型态。另外，攻击能够积蓄一种能量，切换到斧模式时使用。





◀盾子看上去比片手剑更大，不知道防御的性能如何。

▼横斩动作能有效清扫小怪，不知道这个模式下的连段怎样呢。



◀剑模式下，猎人会像片手剑那样右手拿盾，左手挥剑，而且剑的长度目测比片手剑还长？（角落里的片手剑在哭泣了……）

积蓄能量，装填！

剑模式下，攻击怪物的时候藏在剑身上的“瓶子”会积蓄一种特殊能量。当能量积蓄到一定程度之后，剑身就会发出黄色或者红色的光芒，这时候就能通过装填将能量保存起来，这些能量会在斧模式下使用。



▶使用充能斧的时候，武器的斩味槽下方会出现类似弓箭的瓶子，用这些瓶子的数量来代表充能斧保存到的能量。

装填过程

▼充能完成！剑盾组合起来之后，刀刃上的能量就会转移到盾子里去。这个过程就跟铳枪的上弹动作类似。



■武器组合起来





■能量瓶发光



▲瓶子发出黄光之后继续攻击还可以继续积蓄能量，之后瓶子的光会慢慢变成红色，这样就能一次填充更多的能量了。玩家可以更加灵活地选择能量填充的时机。

斧模式

攻守一体的万能型态！

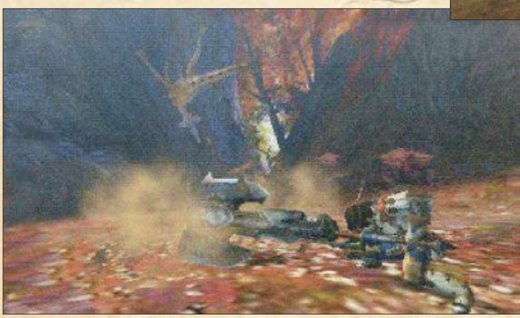
剑和盾合体之后就会变成斧头模式，进入这个模式后会变得不能防御，但是能施展出范围更广，威力更强的攻击。而且还能利用剑模式下积蓄到的能量施展威力惊人的必杀技。



◀广阔的攻击范围和距离都是斧模式下的优势。

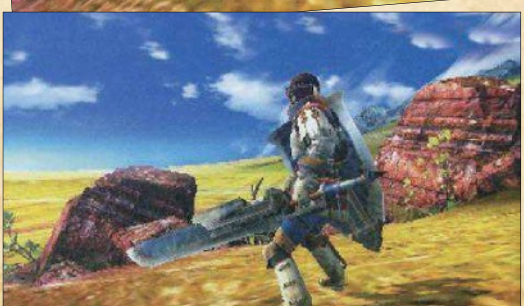
▼从已公布的图片中能看到很多跟斩击斧相似的动作，其中貌似还有垫步回避？恐怕熟悉斩击斧的猎人能很快上手吧。





▲厚重的纵劈轻松地把小狗龙砍飞。



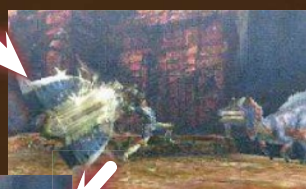


消耗能量的属性解放斩！

切换到斧模式之后，可以使用剑模式中积蓄到的能量发动“属性解放斩”。既然有积蓄能量这个条件的制约，招式自然会带来相应的回报。属性解放斩不仅破坏力惊人，还能追加按键输入使出终结技。面对大型怪物时还能让怪物陷入各种不利状态。



◀摆出架势，将能量激发出来！



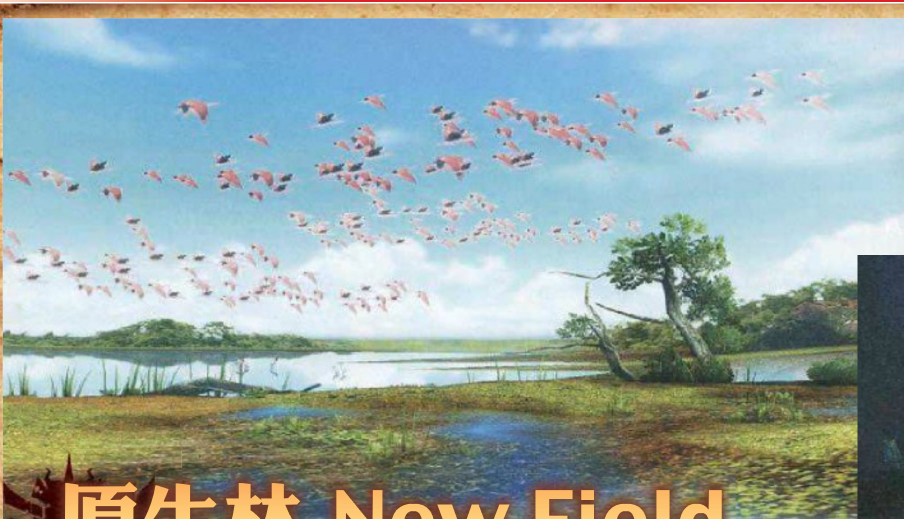


全力一击！

◀将武器的能量激发出来，用尽全力的一击，命中后还会在怪物身上发生爆炸。

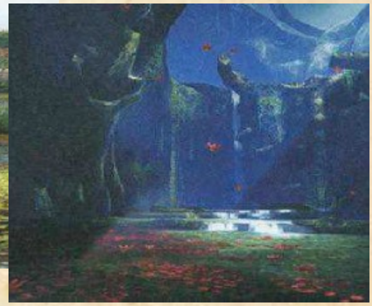


被打中的怪物陷入了眩晕状态。



原生林 New Field

包含着复杂生态系统的树林和湿地区域。正如其名，这个地区非常适合各种天然动植物繁殖生长，到处都充满了原生态的气息。地貌结构也相当复杂，特别是有不少多层立体结构的区域。此外，这片地带最醒目的地方是一具庞大巨型的龙骨残骸，猎人将会在这里跟怎样的怪物展开战斗呢？



原生林的地理结构形成的各个区域

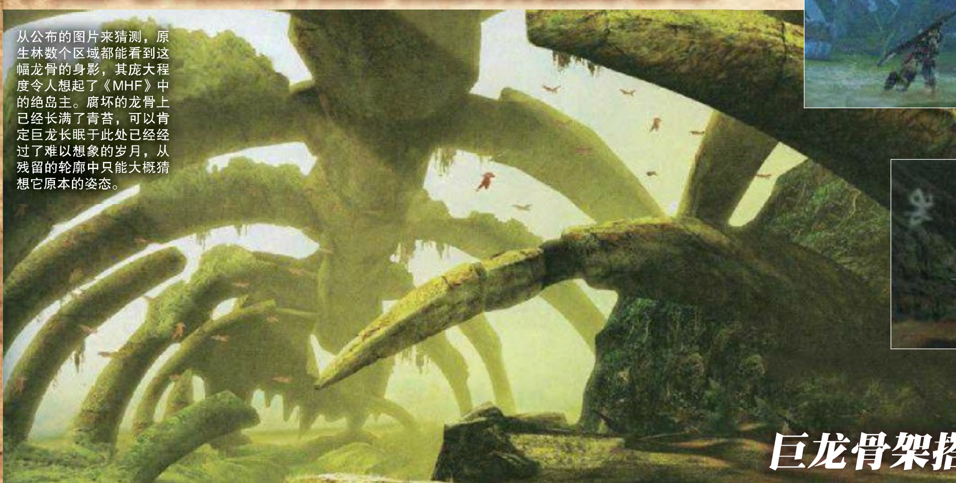




丰富多彩的立体构造为主要特征的地域。



▲水淹到膝盖高度的区域，弥漫在空中的水分令视界模糊。



从公布的图片来猜测，原生林数个区域都能看到这幅龙骨的身影，其庞大程度令人想起了《MHF》中的绝岛主。腐坏的龙骨上已经长满了青苔，可以肯定巨龙长眠于此处已经经过了难以想象的岁月，从残留的轮廓中只能大概猜想它原本的姿态。



▲矮小的通道背后似有另一番天地，从墙壁上的涂鸦来看，应该是奇面族的区域？

巨龙骨架搭建的天然拱桥

导演 FAQ

Q：新武器设计的原点

藤冈要：《MH4》开发伊始就决定了最少要新增一款新武器。在这个基础上，如果可以的话还想再增加一款，合共两款令人第一眼就能留下深刻印象的武器。有了这个目标之后，首先想出的就是能“操纵生物的武器”。毕竟难得可以增加新武器，给人印象不够深刻就太不像《MH》作风了。于是就开始构思“怎样才称得上符合《MH》风格，独具个性的武器呢？”结果最后就设计出了“操虫棍”这样的武器了。但是对我们来说，还是想制作一款能更直接表现出《MH》这种硬派，给人带来直接冲击印象的武器。所以制作操虫棍的同时，已经开始构思另一种新武器了。

Q：第二款新武器

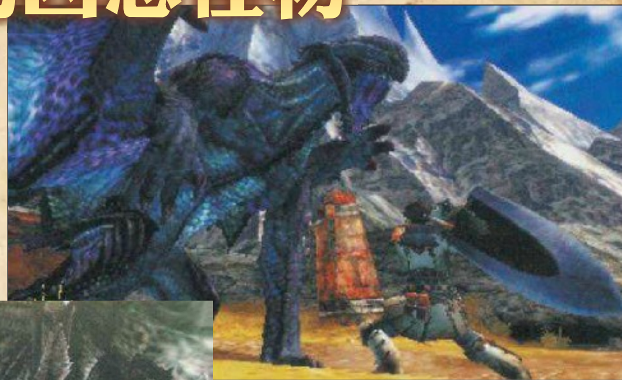
藤冈要：当初刚设计出斩击斧的时候，就有人提出“下一款武器就是能‘合体’的了吧！”这样的建议。我们也借鉴过很多其他的意见，比如还有人提出过“鞭子”“回旋镖”等方案，可以说每次都会有人提出。此外“双剑”的派生武器也有人提出过。但最终还是采用了现在这种。

Q：充能斧是怎么构思出来的？

藤冈要：最初制作出来的新武器“操虫棍”是通过操纵飞虫展开战术的武器，是比较考验玩家技术的武器。于是，制作另一款武器就想，这次应该做一个简单点的，能给人留下直接

拥有漆黑之翼的凶恶怪物

黑蚀龙



目击次数甚少，依然隐藏着很多谜的神秘怪物。察觉到敌人的时候它会将毛状的鳞片中附着的鳞粉散播出去，因而得名为“黑蚀龙”。如果鳞粉附着到敌人身上或者被敌人吸入，黑蚀龙就能准确地把握到敌人的位置以及热量等情报。



▲漆黑的火焰喷射，命中后爆发出漆黑的火焰会带来怎样的异常效果呢？



基本体格与轰龙相似，但是背部却长着一副像迅龙那样带利爪的黑翼，翼面上能看到紫色的光斑，张开后给人遮天蔽日般的威慑感。

▲身体结构给人入迅龙般迅速敏捷的感觉，粗壮的手臂恐怕拥有不下于轰龙的力量。

狂龙病毒 & 狂龙症

感染狂龙病毒的轰龙



瞳孔颜色发生了变化，身体也散发出不详的瘴气，这只感染了狂龙病毒的轰隆给人更加危险的感觉。感染的原因目前尚未明确，但是在战斗过程中，突然陷入感染的情况也是存在的。

病毒感染

受到感染狂龙病毒的怪物攻击之后，猎人自身也会被病毒所感染，此时大家可以发现猎人名字下方出现一条感染槽。感染槽为紫色，并且随着时间推移而增加，虽然能通过打消果实缓解症状，但是无法阻止感染恶化。如果再次受到攻击，感染槽会再次大幅增加。

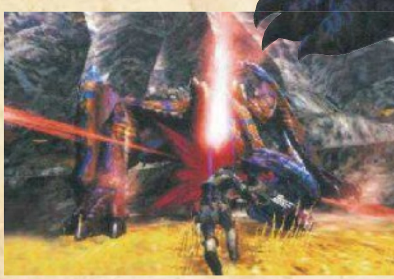


狂龙症发作



▲被感染之后，猎人身上散发出来的瘴气与被黑蚀龙的鳞粉附着后极为相似，难道……

感染槽一旦去到最大，猎人就会患上狂龙症，名字听上去好像很帅，但其实百害无一利。这个状态下，猎人受到伤害之后，HP 不会出现自然回复槽（红色部分），换言之，完全失去自然回复力。



克服病毒

跟其他异常状态不一样，狂龙症没有特效的药物可以回复，猎人要战胜病毒，惟一要做的就是在发作之前不断地对病原体（即感染怪物）进攻，让病毒转移回去，使感染槽下降。成功排除体内所有的病毒之后，玩家还能获得会心率提升的效果。

而又深刻印象的武器，最好就是选一些能让小孩子都能产生共鸣的关键词，所以就选择了《MH3》开发时期提案的“合体”概念了。“能够合体的武器”光听上去不觉得令人兴奋么？然后再加上“可以装填能量”这样的设定，让这款武器更具个性，令人觉得“很帅”或者“心跳不已”。为了让它与其他类型的武器有不同的玩法，我们就采用了跟斩击斧不同的可分离形态。这样充能斧就诞生了。

Q：原生林的概念

藤冈要：从所有动植物静静地栖息的“沼地”出发，穿过那篇区域后能来到更加广阔的“湿原”地带，那里生长着各种各样的水生植物。之后再穿过这片湿原就能看到一座已经腐朽的超巨大龙骨。以这样的环境为苗床形成了巨大的原生林，生活在这里的生命构成庞大复杂的生态系统。

纵观《MH》系列”，原生林恐怕是最能感到生命气息的地方吧。《MH4》将继续发扬系列在广阔的场地中战斗的特色，向大家展现一个比想象中更广阔的世界。比如像闪耀着金黄色的大地“遗迹平原”，不见天日的深处繁衍着独立生态系统的“地底洞窟”，以及这个“原生林”。这些场地虽然还没正式出现，但是在《MH》的世界中依然能感觉到它们的存在。顺带一提，原生林中存在该地特有的怪物，而且其骨骼结构是系列至今为止所有作品中从未见过的，敬请大家期待。



GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

如龙5 圆梦之人

热血推荐



PS3

- 龙が如く5 梦、叶えし者
- SEGA
- 动作
- 2012年12月6日
- 日版

总分 25

[游戏简介] 本作是描写日本黑社会为题材的日式沙箱游戏“《如龙》系列”最新作。本作将由5名角色共同演绎串联一整个故事事件。其中横跨名古屋、大阪等4个全新的场景。除了主线剧情外，还有大量小游戏在其中，耗费玩家大量时间精力。喜欢剧情出色，隐藏要素多，以及系列死忠千万不要错过本作。



游戏的整体剧情不错，可惜有太多硬伤，而10小时能说完的事情硬是绕了一大圈用了30小时才说完，有点用力过猛。除此之外游戏基本保留了“《如龙》系列”的特色，200小时以上才能完美的游戏时间可见游戏内容之丰富。不过本作大变化还是太少，希望之后的作品能够找到新的突破口。

本作共有五个城市，这一点是肯定要赞的，还原真实的日本街景是系列一大特色，多做几个地方能带来不少新鲜感。本作遍布各处的小调整很多，但玩起来并未带来太多质的变化。主人公们的能力平衡性有些问题，最强必定是桐生，相比之下品田就很难用。即便如此，本作内容的充实与丰富绝对毋庸置疑。

这次不仅五大都市的加入让游戏的丰富程度大增，流程与分支的长度也达到了系列之最，耐玩度非常之高，堪称达到了日式《GTA》作品的巅峰。这些令FANS大呼过瘾的优点换来的代价是，战斗系统相比4代略有简化，剧情跨度较大，反复使用的桥段多少也会让老玩家有点审美疲劳。

海贼王 冒险的黎明



PSP

- ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け
- NBGI
- 角色扮演
- 2012年12月20日
- 日版

总分 21

[游戏简介] 本作改编自《少年JUMP》人气漫画作品，采用角色扮演游戏形式来展现原作当中那波澜壮阔，充满了热血，泪水和友情的精彩故事。游戏战斗系统为回合制，但加入了一定的动作元素，流程中还会有突发的QTE。剧情则采用静态画面+动画片段的方式表现。



游戏总体素质停留在一般动漫改编游戏的正常水平，画面较粗糙，剧情主要用静态图片和对话框交代，配以少量动画，算不得华丽。战斗系统看似有新意，但走位系统并没有相应的控制功能，使得部分能够攻击到复数敌人的招式无用武之地。不过游戏总体水准不过不失，能够满足粉丝的要求。

虽然本作是一款角色扮演游戏，但依旧保留热血漫改编游戏必有的动作要素。需要消耗TP值进行连击的战斗系统非常有趣，掌握好按键时机能打出一套高威力的连续技。不过由于机能的问题，在游戏过程中经常会出现远处敌人消失的情况，此时在靠近敌人时往往会因为敌人突然出现导致来不及反应。

本作属于传统的角色扮演，剧情忠于原作，而且穿插了大量的动画，想必海贼迷一定能重温昔日的感动。系统方面不过不失，战斗时能看到各种原作的必杀技还是挺燃的。游戏的难度偏高，部分BOSS战不刻意练级很难打过，而且经常有连续的BOSS战，打不过的话还得重头再打，比较考验玩家的耐心。

神奇魔法书 咒语之书



PS3

- Wonderbook: Book of Spells
- SCE
- 动作
- 2012年11月14日
- 港版

总分 18

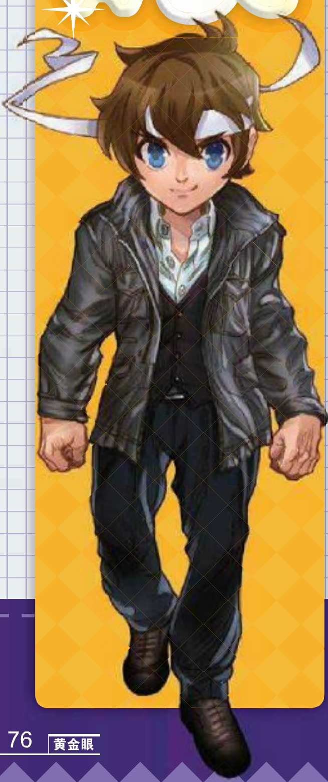
[游戏简介] 由J·K·罗琳监修的魔法题材体感游戏，主要针对哈利·波特粉丝和儿童市场。除了需要PS MOVE，游戏时必须配备专用魔法书，其原理和AR卡片差不多。书和游戏是同捆销售的，但价格低廉，书的制作比较精美。本作流程有五大关，今后有系列化的可能。



基本上算是互动电子书，观看的部分比实际操作的部分要多。游戏在一些互动方面的创意是值得肯定的，而且美工扎实，想像力丰富，魔法的种类也很多，只是考虑到主要面向的用户是儿童，所以玩法比较简单，这一点可以理解，但流程太短是硬伤。本作的销量不尽人意，系列化前景可谓不容乐观。

创意还算不错，翻开书进入游戏的瞬间确实会感到小小的惊喜。但作为游戏而言本作却并不算合格，简单的操作缺乏足够的娱乐性，画面严重掉帧，剧情也看不出有任何过人之处。这款游戏更像是给小孩子看的一本互动童话书，容易拿白金大概是其作为游戏的惟一优点。

“《哈利·波特》系列”的小说已经完结，众所周知小说的后面几部早已不再是单纯的“儿童读物”，但本作的定位却是面向儿童的，因此有多少成年玩家买账可想而知。游戏中体感的辨识度不太好，尤其是游玩小游戏时的精准度让人郁闷。章节中的提示不够明显，没有一定英语基础的玩家容易卡关。



真·北斗无双

多机种 PS3/X360



- 真·北斗无双
- Koei Tecmo
- 动作
- 2012年12月20日
- 日版

总分 **21**

[游戏简介] 本作是前作的加强版，也是《北斗神拳》30 周年的献礼之作。故事方面不仅保留了前作的拉欧篇，还追加了天帝篇和修罗之国篇。漫画式的过场将原作重新演绎了一遍。系统方面取消了跳跃，引入了冲刺、闪避等全新要素。此外还增加了联机部分，支持合作与对战。



爽快度和前作相比大幅提升，更接近于传统意义上的《无双》作品，但也因此取消了前作中的诸多独创设定。故事模式比前作细致很多，过场也做得很棒，一遍传说篇打下来等于是重温了一遍漫画，值得称赞。但技术力方面一塌糊涂，画面、视角、帧数都只能说是勉强及格，X360 版还存在读盘问题。

本作的整体节奏相比起前作而言加快了许多，角色的招式性能也经过了细节的调整，比如减少了招式的整体硬直并扩大了判定的有效范围，爽快度因此而上升了一个台阶。可操控角色的总数是前作的两倍之多，但自由模式中初期可使用的角色太少，这让想体验游戏但又不想打故事模式的玩家吃了闭门羹。

素质不过不失，乐趣和一般无双游戏差不多。经络图系统不算太繁复，但可以提供不少思考乐趣，而角色们的招式非常霸气，打起来的确很无双。但是关卡要求经常是杀死一定数量敌人，流程被各种剧情切割得支离破碎，令人难说满意。画面不好，却仍有掉帧及人物消失的情况，实在是令人不爽。

AKB1/149 恋爱总选举

多机种 PSV/PSP



- AKB1/149 恋爱总选举
- NBGI
- 文字冒险
- 2012年12月20日
- 日版

总分 **21**

[游戏简介] 作为系列作品，本作可以算得上是究极进化版。游戏中登场的人数多达 149 名，其中除了 AKB48 之外还包含了 SKE、NMB、HKT 这几个姐妹团体，让粉丝们大喜过望。本作发售粉丝向的豪华限定版，除了游戏与视频 DVD 之外还有成员们大量的生写真收入，粉丝们快快准备好钱包吧！



系统方面没有太大的变化，主要是在前两作的基础上进行扩容，姐妹团体的加入直接让游戏内容翻了一番，大量的神告白影像让人目不暇接，这次无论你喜欢 48 家族里的哪个团体都不怕找不到攻略对象了。两个版本内容上是一样的，但 PSV 版的画面要好上不少，如果你是 AKB 饭的话强烈推荐入手 PSV 版。

作为系列的第三部作品，这次不仅仅是加强了游戏的系统与 DLC，游戏中可以选择告白的妹子总数多达 149 人，让本作一举获得了“登场流行歌手最多的游戏”的吉尼斯世界纪录。游戏的系统方面较前作相比也有了不少的变化，新增加的团队影响、公演活动、视线系统等都会让玩家更加投入到游戏当中。

初回限定版的豪华特典依旧十分诱人，各个版本中附赠的生写真也让每一位拆游戏的玩家都充满了期待。游戏内容总体来说和之前两部作品差别不大，不过本作收录的 149 名成员囊括了 AKB48 以及旗下 3 大姐妹团体中几乎所有成员，可谓声势浩大，资深 DD 们再也不用为找不到自己的推而烦恼了。

美国门萨高智商学院

PSN/XBLA

- 2012年12月12日
- 9.99美元/800MSP
- American Mensa Academy ■益智
- Barnstorm Games

推荐度 **8.0** /10



游戏中的谜题由著名的门萨高智商俱乐部提供，种类众多，玩法也不少，难度循序渐进，一开始会非常简单，但后期难度之高会让人怀疑自己的智商水平。游戏在图形界面上也下了功夫，3D 画面贴图简陋，解谜界面中却有着不错的美工设计，加上轻快的古典风格背景音乐，游戏的过程令人愉悦。

逆转骑士

PSN

- 2012年12月12日
- 82港币/PSN+免费
- 逆转骑士 ■动作
- SCE

推荐度 **8.0** /10



作为由台湾游戏人制作的首款原创 PS3 游戏，美工、音乐、故事等方面均有本土文化特色。采用 PSN+ 免费的方式利于推广，复古的横向强制卷轴与高速动作设定有着良好的化学反应。游戏的 BOSS 战设计得还不错，挑战高评价的难度不低，有着简单纯粹的游戏乐趣，是一款值得尝试的中文原创作品。

黑骑士之剑

PSN/XBLA

- 2012年12月12日
- 9.99美元/800MSP
- Black Knight Sword ■平台动作
- D3Publisher

推荐度 **8.0** /10



本作是以“让玩家们再次回想起 FC 时代游玩 2D 横向卷轴类动作游戏时获得的乐趣”为概念所开发的作品。游戏的画面融合了日本演剧以及剪纸风格，充满了古色古香，配上由山岗晃制作的音乐，整体风格可谓别树一帜。动作部分可圈可点，硬派的打击感和动作要素都保证了游戏的难度和难玩度。

Kinect 派对

XBLA

- 2012年12月19日
- 免费
- Kinect Party ■益智
- Double Fine Productions

推荐度 **7.0** /10



亮点十足的体感同乐游戏，有足足十八种游戏模式，里面有各种搞怪的游戏内容，例如自己砌城堡然后扮演怪兽拆个干净，扮演功夫大师用乱拳把石头直接打成雕像，还有扮演 DJ 的电子音乐 MV 模式等等，乐趣十足。但游戏的虚拟贴图表现不稳定，经常出现贴图错位，影响游戏体验。

文 纱迦　美编 心の永恒



研究中心 RESEARCH CENTER

原本以为本作白金需要150小时，但现在看来用时可以大幅缩短。总的来说本作的白金难度不高，虽说技巧性奖杯比较多，但真正难的没几个。零改零养成的EX HARD模式因为只要求过而不要求全SR，难度也不大。不过作为机战迷来说白金只是起码的要求，通了三遍还有第四遍第五遍等着我呢！（谜之声：你是舍不得你刷来的那7000多万钱和2000多PP吧？）

第2次スーパーロボット大戦OG

第2次超级机器人大战 原创世纪	NBGI	策略角色扮演
PS3 第2次スーパーロボット大戦OG		日版
2012年11月29日	1人	7980日元
无对应周边		

隐藏要素

目前本作的大部分隐藏要素已经明确了入手方法，但在官方正式通告之前，一切都只是玩家的推断。不管如何，先将目前已知的方法告诉大家吧！下文中提到的用A击坠B，如无特别说明，均指A为长机且亲手击破B。

隐藏机体

本作惟一的隐藏机体是来自《机战D》的**フォルテギガス**。这部机体的实力十分强大，最强招仅耗20点EN，机体地形适应SSAS，还是双人机，惟一的缺点就是桑岛妹妹当了副驾驶。这部机体的入手条件很不明确，应该是采用了《3α》的点数制，即各种行动都能影响获得的点数，第48话过关时如果点数达到一定值即可入手。不过如果只是单纯想拿到这部机体的话倒也不难，具体方法如下：

1. 第47话“**ト－チカ**奇袭”过关时，**ジョッシュ**和**リム**的击坠数都在70以上。

2. 第47话“**ト－チカ**奇袭”中，**ジョッシュ**和**リム**不能参加战斗（无论是攻击还是被攻击均不可，也不能进入战舰），且要在6回合内到达最上方的正确入口拿到当关的SR点（到达入口的角色不限，**ジョッシュ**和**リム**单独或组队皆可）。

满足以上条件后，打过第48话就可以拿到这部隐藏机了。

追加武装

魔装机神众

正树路线，在第17话结束前，**マサキ、テュッティ、ミオ、プレシア**4人的击坠数之和超过100。

琉妮路线，在第17话结束前，**リュ－ネ、ヤンロン、ザッシュ**3人的击坠数之和超过75。

满足以上条件后，从第44话开始加入的魔装机神七人众便会追加全新武装。

ダイゼンガ-的追加武装



打过第42话“妄念に操られし者(后篇)”时如果**ゼンガ－**的击坠数超过60，过关后会追加两个新招。新招都是远距离攻击，还有一式全体攻击，实在是异常给力！

强化部件

T-LINKセンサ-&Gテリトリ-

在第21话“黑焔の狩人”中，我方出场的全部机师每人至少击坠两机，过关后即可获得。

ねじりハチマキ

在地上路线第35话“漆黒の虎、氷の白刃”中，用**ブリット**说得虎王机，过关后即可获得。

勇者の印

第37话“頑鉄番町Gバンカラン”中，用**ミチル**至少击坠3台量产型**ジンライ**，过关后即可获得。

高性能电子头脑

1. 在第41话“妄念に操られし者(前篇)”中，用**ゼンガ－**击坠**ジンライ**。

2. 在第42话“妄念に操られし者(后篇)”中，用**ゼンガ－**和**レ－ツェル**完成对**ジンライ**的包夹，并让两人其中之一完成满足胜利条件的一击。

满足以上条件后，过关将可获得极其强力的高性能电子头脑。

钢の魂

打过第49话“闘志、炎に燃ゆる”时，当**レフィ－ナ**和**テツヤ**的击坠数超过55时便会入手。注意！第48话战舰不能移动，而第49话敌人数量很少。

隐藏武器

ブ-ストハンマ-

第39话“狼と犬達”中，用**アラド、ゼオラ、ラトゥ－ニ**中的任意一人将**シエンヌ**击坠或打跑，且该角色的击坠数均超过50。满足以上条件后即可获得低消耗的强力武器**ブ－ストハンマ－**。

シシオウブレ-ド

1. 在第38话“四神邂逅”中，用**ブリット**和**クスハ**分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有4种组合）。

2. 在第40话“苍炎の逆鱗”中，用**ブリット**和**クスハ**分别与雀武王和武雀王发生战斗对话（即有4种组合）。

3. 打过第40话“苍炎の逆鳞”时，**ブリット**的击坠数超过50。

满足以上条件即可获得无消耗的强力武器狮子王刀，但本作的狮子王刀不再是全S的逆天武器，比较失败。

MTDMシュ-タ-

第43话用**アイビス**至少击坠8架敌机，且过关时**アイビス**的击坠数超过50，即可拿到。

グラビトン・ランチャ-

在第45话中满足以下条件即可入手。

在第45话“凶鸟**は**三度死**ぬ**”中满足以下条件即可入手。

1. 运输机撤退之前，于我方行动时至少让**イング**攻击**エグレッタ**两次。（再攻击、反击不算）

2. 用**イング**击坠**エグレッタ**。

3. 过关时**イング**的击坠数在70以上。

フリ-・エレクトロン・キャノン

SP模式开始时自带的特典。这是本作最强力的外挂武器，全S不说，还是可W的ALL，威力也极其夸张。但高气力（气力140发动）和高消耗（90点EN）使其注定不能成为主力武器。

©SRWOG PROJECT

99级速成大法

说到99级速成大法，老玩家肯定第一个就会想到补给。没错，只要补给系统不改，这个方法就一定适用于所有的《机战》！补给练级的原理在于补给时获得的经验与提供的补给量无关，仅与补给方和被补给方的等级差有关，最低一次也能获得100点经验值。

当我方有一台补给机时，只要让任意机体处于飞行状态，在移动后停在补给机周围的1格范围内，补给机即可为其补满飞行所消耗的EN，反复即可实现无限经验值。

但这个办法的效率非常低，因此只推荐有两台补给机时使用。具体方法和一台时一样，但注意要始终让低等级来补高等级，如此便可获得大量经验值。如果双方等级相同，则可任意互补。具体步骤如下：

1. 由高等级的一方（记作A）飞到低等级的一方（记作B）身边，B补给A。
2. 重复步骤1，直至B的等级高于A一级。
3. 换由B飞到A的身边，A补给B。
4. 重复步骤3，直至A的等级高于B一级。
5. 重复步骤1。

此法的缺点在于会耗掉大量回合数，你需要将敌人消灭至最后一兵一卒，而且对方不会主动撤退。从流程来看最快也要到第28关才能满足这个条件并有两台补给机。不过当你练出第一个99级后就异常简单了，之后只要全力补给这个99级的角色，在90级之前每次能获得800点，5次就能升8级。由于补给装置属于外挂武器，所以理论上能换乘支持外挂武器的机体的角色均可用这个办法来练到99级。推荐玩家优先让主舰练到99级，这样可以在耗回合数时将主舰上押，旁边再配布修理机，根据修理量也能获得大量经验。有了这个办法，就算是EX HARD难度也可以尽情碾压。

挂机刷金钱&PP



全灭练功法也是《机战》的一大特色，不过本作拥有更加省心的方法，那就是在游戏的第37话“頑鉄番町G**バンカラン**”中全自动挂机赚金钱和PP。在拥有连发手柄的情况下，平均每26秒就能赚取31200元外加32点PP，一小时可以赚取432万元外加4430点PP，同时还有5538点经验值。

这个办法的原理在于本关前半段的量产型迅雷是无限的，当地图上存在的量产型迅雷数量小于6台时，游戏就会自动追加4台。追加的这4台会在敌方行动回合内主动进攻吼太（**コウタ**），如果吼太拥有以零消耗武器反击必杀的实力，就可以不断重复击破→增援→击破这个节奏，从而实现挂机。

但量产型迅雷在HARD难度下HP高达16050点，要想拥有将其反击必杀的实力还是有难度的。因此这个方法最好是适用于SP模式，因为该模式初始就拥有全强化部件，并且可以对机体武器进行15段改造。一周目如果反复使用全灭练功法，也可以实现这个效果，但需要耗费大量时间，而且由于一周目继承效率偏低，花太多时间明显不值。

一般来说，在SP模式中玩家手中的资金是足以将吼太的机体进行15段全改造的，而且人均应该拥有近600点的PP。为了提高反击的威力，就应该让吼太学习**リベンジ**（反击威力1.2倍）、气力限界突破（气力最高可达170），并对其机体进行全段改造（如资金不充裕，至少应改满武器和命中）。吼太的机体改造情况会继承给其妹以及合身凯撒，值得信赖。同时为吼太的机体装上S-**アダプタ**-（机体和武器的地形适应均为S，即攻击力增加1.1倍）。

如此配置之下，吼太在反击中如果能击出会心一击，则必定可以完爆量产型迅雷。但会心一击的出现几率并不高，因此还需要往技量上投入大量PP。会心一击的发动几率为：攻击方机师的技量－被攻击方机师的技量＋武器的会心一击率＋其他补正。由于吼太此时基本没有其他补正，那么为了确保会心一击必发动，根据量产型迅雷的183点技量，吼太应该要达到278点技量才能确保万无一失（零消耗武器有5点会心一击率补正）。



对于刚刚开始SP模式的玩家来说，要想达成以上条件还是不太现实的，不过好在我们可以用全灭练功法来实现，而且本关要想失败的话非常容易，只需要熬过第7回合即可。反复数次之后，就不难达成条件了。

另外需要注意的一点是不要让敌人占据有利地形，如果在加防地形上，则玩家还需要更强的火力。建议是第六回合在图示位置待机，这样可以确保绝大部分援军都不会进入加防地形。偶尔有一两个敌人漏网也没关系，毕竟之后敌人就无法再占新的坑了。



此法的好处在于不会让总回合数变得冗长，但缺点也比较明显，那就是你今后的击坠王永远都是这货了……

无限天天炮

在本作中虽然天上天下一击必杀炮（以下简称“天天炮”）的威力有所下降，但依然强大，在面对强敌特别是EX HARD模式中有奇效。无限天天炮即指通过再动、觉醒来实现一回合内连发天天炮来干掉BOSS，所谓“无限”其实并不能真正做到无限，但天天炮威力够大，一直连发的话后期BOSS没人能扛住一回合，因此得名。

无限天天炮的好处在于：1.对战略性要求低；2.集全军资源于一队身上，节省群殴所必须的大量精神和资金；3.单发威力大，令BOSS气力增加慢，从而变相降低BOSS气力。

天天炮有两个选择，分别是消耗高的舞版，和消耗低的维蕾塔版。一般来说都推荐舞版，除了账面数字大之外，隆圣和舞之间还有补正，攻击力极其可观。但在EX HARD中因为既不能习得Eセーブ又不能改造EN，所以只能使用维蕾塔版。维蕾塔版的另一好处是可由她来发动极限突破。

发动无限天天炮的事先准备如下：

1. 拥有补给、再动、脱力、觉醒、期待的角色要事先培养过等级，其中有补给、再动的角色少，又非常重要，相关人员可以说是必须培养的。对应这些精神的角色如下：补给——アヤ、フィオナ；期待——ツグミ、ラーダ、プレシア、ショウコ、グラキエース、アルフィミィ（最后几话加入）；脱力——ミオ、エクセレン、サフィーネ；てかげん——ションー、アヅキ、リシュウ、サフィーネ；再动——ラトゥーネ、ラーダ、ウェントス（最后几话不能上场）、アルフィミィ（最后几话加入）；觉醒——クスハ、リュウセイ、ギリアム、リョウト、アクセル、ショウコ。
2. 隆圣、舞/维蕾塔必学气力限界突破，在确保有练过上述角色的情况下，Eセーブ可学可不学，其他PP全砸给射击。
3. SRX必装S-**アダプタ**-提升威力，如果有全改造的情况下可以多装一个加EN的强化部件。R-GUNパワード推荐全装加EN的强化部件。能力格方面推荐装射击和念动力。

开战后，首先尽量降低BOSS的防御力。这包括：派四机将其包围赚取10%伤害加成、用尽所有脱力将其气力降光（最低50）、使用3级破甲弹（外挂武器アーマーブレイカー，应给有直击或强袭的人装备，ジョッシュ后继机自带，但他没有这两个精神，只能与有双人精神强袭的人组队使用）。

之后摆好阵型，SRX和R-GUNパワード初始可以编在一队，赚取同队合体攻击的1.2倍加成。周围8格内要摆放有觉醒的人，包括クスハ、リュウセイ、ギリアム、リョウト、アクセル、ショウコ，注意有觉醒精神的人要换到长机位置。SRX小队旁边准备好补给机，还可以停个有修行的队员，之后就可以开打了。

无限天天炮的具体步骤如下：

1. 先让SRX和R-GUNパワード组队用天天炮，SRX主攻，热血由莱和隆圣负责，彩的SP全留下来用补给。打完之后就用再动唤醒再来。
2. 再动用完后解散队伍，SRX和有觉醒的队员组队，然后用不断觉醒的方式继续连发天天炮，注意组队的队员如果攻击力不够就不要出手，以免徒劳地为BOSS增加气力。
3. 以上过程中，BOSS气力只要过了60就用脱力；热血不够的话可以换由R-GUNパワード开火；EN不够先用补给精神解决，再用机体补给；如果SP不够就用期待补，期待应该优先留给补给，其次是热血。

以平均60级的队伍而言，如果事先没有消耗SP，我方应该至少能用3次再动、11次觉醒、6次补给、12次脱力、11次期待，集合如此多的资源于一身，就算是最终BOSS也不可能撑过去！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

游戏进行时

IT'S GAMING



截稿前夕，全国大部分地区都降温了。编辑部所在城市前一天还是艳阳高照，热得让人想穿短袖，第二天一早起来天都是黑的，走在路上大风能把人吹走，各位读者朋友们注意加衣服哦！冬天生病好难受的，感觉很可怜。

本期进行时的两款游戏是PSV平台的《灾厄 重生》和PSP平台的《圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙》，其中《灾厄》是当初获得不少玩家肯定的PSN下载游戏，如今制作方增加了更多内容使其降临PSV平台，而《圣斗士星矢 Ω》则不用过多介绍，是著名动漫作品的改编游戏，虽然其素质一般，但足以让系列粉丝燃上一把了。

PSP GAME

圣斗士星矢Ω 究极小宇宙

原名
圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ

类型
格斗

游戏适应人群
●格斗类游戏爱好者
●动漫原作FANS

燃烧吧！小宇宙

操作指南

按键	功能	按键	功能
方向键	左右控制人物移动	× 键	跳跃
□键	轻攻击	L 键	积蓄小宇宙槽
△键	中攻击	R 键	投技
○键	重攻击	START 键	调出菜单

战斗系统

小宇宙爆发系统 画面左下角会显示三格小宇宙槽，在战斗中攻击或者按L键可以逐渐积蓄。按下L键搭配攻击会发动不同的必杀技，消耗一格小宇宙槽。槽满后按下L+○会进入“小宇宙爆发状态”，角色属性将大大提升。再次按下L+○可以发动终极必杀技，之后归零。



破衣系统 战斗中角色的圣衣像原作动画漫中一样受到一定的攻击伤害后会损坏。圣衣分为破裂和脱落两个阶段，受损程度越大，防御就越低，受到的伤害也越大。

战后评价 每场战斗为三局两胜制，如双方各赢一局，则进入最终战。战后会依照表现给予S～D评价和显示HP等其他信息。

圣斗士属性 每名角色都拥有自己的小宇宙属性。分为风、雷、水、土、和光属性，而且相互克制。角色的攻击招式也是根据自身属性而定。



阳光成员
神子

游戏根据动漫《圣斗士星矢 Ω》改编，讲述了新一代的天马座圣斗士光牙与同伴们共同对抗复活的海皇波塞冬的故事。而前作主人公星矢则以“传说中的黄金圣斗士”身分登场，一定能让玩家们回忆起童年时的那一场场战斗，再次燃烧你的小宇宙吧！

故事模式

游戏共分为七个篇章，分别对应不同的人物角色。初次开始时只有三篇，完成其中任意一篇则会开启其他三名角色，全部完成后开启最后的星矢篇。内容全部围绕打倒复活的海皇波塞冬而进行。

六名青铜圣斗士各自都有8场战斗，并且会随着剧情的发展而收集到7颗“水滴石”，最后角色会装备鳞衣与波塞冬对决。星矢篇则只有4场战斗。



街机模式

玩家可以随意选择使用24名角色，包括黄金圣斗士和穿上了仙女座圣衣的瞬等人。每名角色在连续胜利8场战斗之后会出现对应的结局剧情。



画廊

可以观看角色的说明，战斗的使用次数，胜率等情报，以及故事模式中的原画，视频等。还有总游戏时间，战斗次数，最高分数等数据均可以确认。

通信对战模式

玩家可以选择任何角色与CPU进行对战，或与好友进行通信对战。

战斗技巧

在战斗中对手经常会呈防御状态，不仅普通攻击和必杀技不能对其造成伤害，即使发出终极技正面击中造成的伤害也不大。推荐在对手防御时按R键使用投技将对手击倒，在起身时看准时机再次使用投机。



人物获得方法



完成故事模式的七个篇章后，全部的24个人物中有几名需要满足额外条件才能开启，包括对应六名青铜圣斗士的鳞衣装，黄金圣斗士贵鬼及海魔女苏兰特和海皇波塞冬9人。

鳞衣：对应的圣斗士连续8场战斗胜利后开启。

贵鬼：获得3件鳞衣后开启。

海魔女苏兰特：获得4件鳞衣后开启。

海皇波塞冬：海魔女连续8场战斗胜利后开启。

玩后感 游戏的动作感有些生硬，画面也很一般，而敌人的“绝对防御”更让玩家们无可奈。但是开始的一首《天马幻想 ver.Ω》配合着华丽的CG动画还是很不错的，使我想起了曾经永不倒下的“青铜五小强”，着实让人热血沸腾。喜爱圣斗士的FANS一定不可错过。

PSV GAME

灾厄 重生

灾厄复苏，魂器觉醒。

原名
MALICIOUS REBIRTH
类型
动作
游戏适应人群
●喜爱系列前作的玩家
●动作游戏爱好者

实用技术 游戏进行时

游戏操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	镜头移动
十字键	技能切换
□键	轻攻击
△键	重攻击
○键	回避 / 格挡
× 键	跳跃
L 键	AURA 使用
R 键	镜头归位 / 锁定
START 键	暂停
触屏	飞行 / 下坠 / 提示 / 鞭子



注：以上为游戏默认键位，玩家可根据自己喜好修改（除左右摇杆外）。

系统介绍



耐久 游戏中没有明显的HP槽，玩家可通过观察人物的完整程度来判断，濒死时屏幕四周会出现裂纹。消耗“AURA”可以在战斗中修复人物，按伤势不同，消耗量共分为400/800/1200/1600四档。

AURA & 连锁攻击 击倒杂兵或瞬间防御成功时能获得一定量的“AURA”，数值显示在屏幕左上角。L+×可以使用“AURA解放”，提升人物攻防，在此期间“AURA”会不断消耗。使用“AURA”还可以强化攻击招式，使攻击带上范围效果，在范围中有敌人受到波及则会形成连锁攻击。

反击 在满足一定的条件后（解锁对应的武器），主角能够对BOSS的特定招数进行反击。当BOSS放出特定攻击时，屏幕中心会出现QTE提示，成功输入便会出现反击动画，结束后BOSS出现硬直。

防御 & 回避 主角能够使用360°的完全防御，受到一定量伤害后防御崩溃。防御的过程中推左摇杆即可向相应的方向回避，回避的过程中也是无敌的。

武器介绍

对应十字键的四个方向，“灰之外套”能够变化出四种基本武器形态，加上“再诞篇”新增的四种派生形态，共八种武器让战斗更精彩。

拳：最基本最常用的形态，攻速快破绽小，连击的花样也最多。在攻击中可输入十字键切换成弹、剑、枪、爪四种武器，根据攻击段数不同动作会有变化。

剑：范围大、攻击力强，缺点是攻速慢，大部分的招式是平面攻击，会由于落差控制不好而打不到人。

枪：普攻为一段直线突进攻击，重攻击在蓄力时可调整方向，能造成极大的伤害。由于普攻带有移动的效果，是“讨伐篇”中最实用的形态。



魔弹：远程武器，攻击力较低，有追踪效果，持续按□可连续发射。重攻击为多重锁定后全弹发射，清屏效果好。无法在攻击中切换武器。

爪：双拳的派生形态，对单目标施展超高速的多段连击。可由拳、剑、枪攻击时切换出来，也可在拳形态下长按△进入爪的准备姿态，松开△主角会高速冲向目标，连打□施展“疯狂乱抓功”，由于段数高，攻击输出相当可观。当前的目标死亡后，主角会自动冲向前方，再遇敌则可以继续展开攻击。

锤：剑的派生形态，剑形态下长按△蓄力，总共两段，剑将变成巨大的锤子，松开△后甩出巨锤，其间连打△可抡着大锤旋转两圈。锤比剑范围更大，攻击更高，攻速也比剑更慢。

鞭：枪的派生形态，点击屏幕就会往相应的方向射出鞭子，并把敌人勾回，如果碰到巨大敌人则会把主角拉过去。

魔针：魔弹的派生形态，长按△“灰之外套”变为双肩机枪，高速射出子弹，此时需要玩家使用左摇杆自行瞄准，子弹不再带有追踪效果。瞄准操作上下是相反的，无法改变，只能慢慢习惯。

新增 BOSS& 讨伐小建议



钢の王 巨型MS，拥有强力的近战攻击和双肩加特林，不论远近都有强大的压制力，第二阶段四手会装备铁柱，增大近战判定范围，并且还有可能向玩家投掷。关卡场地广阔，存在诸多墙壁可以作为掩体，为玩家应急修复创造机会。

躯の王 浮游MA，使用长条触手攻击，招牌动作是360°攻击的大风车，只要玩家近身便会使用，由于是平面攻击，玩家可以利用落差躲掉。躯の王的拘束技能需要快速挣脱，否则会被打上楔子，“AURA”在一段时间内持续流失。从第二阶段开始，躯の王触手会变红并拥有自动回血能力，不能持续造成伤害的话，BOSS的体力将恢复到半血，回血加上周围漂浮杂兵的频繁干扰，想要压下血线实在不太容易，可以说二阶段躯の王是游戏中最困难的BOSS。

兽の王 骑着蝎子怪物的BOSS，使用坐骑蝎子攻击，主要攻击手段有尾部大锤，蛛丝拘束以及双爪喷毒。进入二阶段后切换场地，蝎子的尾巴分裂为四条，判定范围增大。本关地图很宽敞，并且BOSS不会追击，所以给了玩家很大的喘息空间，加上兽の王对空能力贫弱，往往盘旋在其头顶即可回避掉大部分的攻击，算得上是本作中比较弱的BOSS。

双の王 双人BOSS，攻速高，追击快，多角度攻击让玩家防不胜防，二阶段会使用合体技，两人高速旋转形成大车轮往前直线突进，在车轮撞墙后有一小段硬直，是玩家进行攻击的好机会。关卡地图为大平原，几乎没有障碍物，即便是高台和空中也不安全，玩家很难找到机会喘息。抓住BOSS攻击范围小的特点，可以用大范围的剑形态慢慢蹭，不贪刀的话打起来还算简单。

マリシアス(再诞) 最终BOSS，“讨伐篇”的最终BOSS再度复活，一些招式跟“讨伐篇”里的差不多。这里的浮游杂兵很多并且很脆，建议玩家们用魔弹在此刷“100 chain”奖杯。

预言者の傀儡 真·最终BOSS，第一阶段为主角形态的白色人物，使用与主角一样的招式，还会回血，看似很强力，其实只要锁定后用魔弹就可以屈死了。进入第二阶段，BOSS的正体出现，由于本关没有杂兵，玩家不能再刷“AURA”回血了，所以最好不要受到太多伤害，只要看准机会蹭血其实不难。



玩后感 继承了《灾厄》短小精悍的特点，本作的战斗依旧相当精彩。虽然流程只有短短的几关，但是每一关都给人留下了深刻的印象。比较遗憾的方面在于移植掌机平台后画面缩水，偶尔还会出现掉帧的情况。战斗的节奏较快，多段连技的实用性大打折扣，这也使得战斗观赏性有所下降，但这并不影响《灾厄 重生》成为一款好游戏。



阳光成员
Ray

《灾厄 重生》登陆PSV平台，继续带给玩家爽快绚丽的BOSS击杀战，玩过前作《灾厄》的玩家对系列肯定有深刻的印象。本作算是对《灾厄》的重制加扩展，保留原有的系统和剧情，并加入相当于原作一倍的关卡、剧情和动作。作品的推出也给稍显冷清的PSV平台增添了一点生气。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



不知不觉，Capcom 的当家明星之一洛克人已经迎来了二十五周年的纪念，在这漫长的日子里，这个右手能变成加农炮，还可以吸收敌人能力为自己所用的神奇机器人为我们带来了不少精彩的作品，其中就包括了 FC 平台上的几款元祖级的“《洛克人》系列”游戏。而在本月 12 日开始，为了庆祝洛克人 25 周年纪念，任天堂特意把 eShop 中的所有洛克人作品都进行了降价，各位想要怀旧一下的玩家们可就要赶紧出手了。同时，我们还会推荐 3DS 上近期会登场的佳作《幻想生活》，这款由 Level 5 打造的幻想风格作品到底有什么特别之处，快来一起看看吧。

eShop下载推荐

3DSware

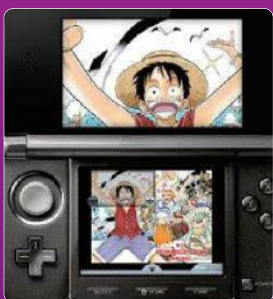
どこでも本屋さん

配信日期	12月12日
售价	免费
推荐度	★★★★



3DS 上有了音乐软件，怎么能没有阅读软件呢？12 月 12 日，在任天堂的 eShop 平台上更新了一款免费的漫画阅读软件。该软件可以购买到不少的漫画。一卷的价格在 400 ~ 500 日元左右。虽然价格不低，但是能及时看到日本最新的原版漫画还是值得的。

软件自带七卷免费的漫画供各位玩家试阅读，每卷有 30 次的阅读限制。除此之外还有最基本的“书库”、“继续阅读”和“购买漫画”的功能。需要先购买后才能在书库找到相应的漫画。初次使用还需要再下载一个小软件。如果玩家想购买漫画，可以直接搜索漫画的原名，或者选择有条件搜索，根据标题、作家、刊载物和评论进行条件筛选。除此之外还有新刊推荐等功能，可谓相当贴心。需要注意的是，充值的话需要用任天堂的 eShop 点数或者使用国际信用卡进行充值。除基本的阅读功能外，软件还有不知不觉通信功能，会定期下载关于漫画的免费周刊，其中包括免费的新作试读和新刊情报；同时还有很有趣的擦肩通信功能，玩家可以设定自己的名片，名片使用 Mii 头像，并可选择购入的漫画封面和使用漫画的名台词为自己作介绍。





具体到阅读体验上，由于屏幕的限制，阅读的视觉效果比较一般。上屏幕显示漫画页面，下屏幕显示漫画的大纲，可以对漫画进行扩大缩小或自行选择阅读区域。操作上相当便利。翻页读取的速度极快，基本没有卡顿感。该软件还有部分功能没有开启，相信开发商会慢慢针对软件进行优化。有兴趣的玩家，或者想了解最新漫画动态的玩家们不容错过。

模拟器

1987 年 12 月 17 日在 FC 登场的《洛克人》系列”迎来了 25 周年的生日。作为纪念，任天堂 eShop 平台从 2012 年 12 月 12 日开始到 2013 年 1 月 7 日为止，将“《洛克人》系列”在 eShop 上推出的 FC 模拟器作品进行限时特惠，该系列作品共有六款，每款降价 100 日元。“《洛克人》系列”以“变态”的难度著称，虽然如今的洛克人不再有当年的辉煌，但回味下当年的经典作品一定能收获不少乐趣！

ロックマン

配信日期	7月18日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★



本作是“《洛克人》系列”的始祖作，共由 10 个关卡组成，许多经典设定沿用至今：无敌状态、属性相克和 BOSS 关卡可重复选择等，在当时堪称经典。剧情上是系列的开端，200X 年，机器人与人类共存的时代。某一天，Dr. Right（莱特博士）接到了自己开发的机器人相继暴走的情报。为了阻止企图征服世界的 Dr. Wily（威利博士），他将自家用的打扫机器人洛克进行改造，成为了战斗用的“洛克人”。作为系列始祖作，其经典程度不言而喻。虽然部分设定不太体贴，但体会当年的经典不失为很好的选择。





ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

配信日期	8月8日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★



本作于 1988 年发售，同时开始面向普通玩家征集 boss

角色设计。在前作的基础上有了大幅度的改进：去除得分系统、首次加入OP、BOSS数量增加到8个（自此之后，系列的boss都改为8个）、加入接关密码、增加弱点武器和辅助道具等。剧情上延续1代，不死心的威利博士这次派出了自己制作的机器人对洛克人发起了挑战。本作比起1代有了一定的进化，许多经典设定都是在本作开始沿用的。

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

配信日期	7月18日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★





本作于1990年发售，共有18个关卡。比起前作，本作在整体操作感上有了较大的改进：增加了滑铲动作，加快上下梯速度使得本作的速度感大增。取消了OP但增加了剧情对话，增加了支援机器狗使得游戏过程变得更有趣。在故事上，莱特博士与改邪归正的威利博士为世界和平开发起了机器人，但在未知星球上的机器人们突然发生了反乱。本作的难度比起前作低了一些，整体操作感也更贴近玩家的需求，值得玩家们一试。

ロックマン4 新たなる野望

配信日期	10月17日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★





本作于1991年发售，共有18个关卡。首次出现了强制卷轴移动的关卡、增加了系列特色的蓄力炮、武器发射时可以切换武器和打倒过Boss的关卡再挑战时不用再打Boss。剧情上神秘的Dr. Cossack（格萨克博士）为了征服地球又造出了8个机器人。洛克人装备上了新装备再次走上战斗的旅程。本作强化了剧情上的表现，有了幕后黑手的设定。但整体提升幅度不如前几作那么高。

ロックマン5 ブルースの罠!?

配信日期	11月14日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★★



本作于1992年发售，共有16个关卡。增加了字母系统、收集全部字母会出现掩护攻击的角色、蓄力炮判定变大，蓄力所需时间变短、特殊武器对Boss伤害降低和新增逆天道具M罐等。由于辅助性的设定过多，本作的难度是全系列的最低。故事中，因为怀疑ブルース（布鲁斯）袭击城市并掳走了博士，洛克人为了查明真相开始追赶布鲁斯。本作的许多设定很有趣，在流畅度上有了一定提高。如果因为系列的难度过高而望而却步的玩家可以试试本作，感受下元祖洛克人的经典魅力。



ロックマン6 史上最大の戦い!!

配信日期	12月12日
售价	500日元（特价期400日元）
推荐度	★★★★



本作于1993年发售，共有16个关卡，是FC平台上最后一款洛克人。取消了逆天道具M罐、辅助角色弱化、Boss出场会列出数据、过关会演示新武器的特性和加入了分支路线等。但由于有了JET ROCKMAN，本作的关卡难度降了不少。在剧情上，世界各国取得机器人选手权的8台机器被主办方的Mr.X夺走。Mr.X用这些机器人企图征服世界。值得一提的是，一直逃跑的威利博士在本作总算被绳之于法了。本作作为FC时代洛克人最后的形态，在设定上很贴近新手玩家，难度也比较适中，适合各位玩家回顾或体验一下。



3DS近期新游戏推荐

幻想生活

售价	5800日元
发售日	2012年12月27日

本作由Level 5开发，集结了豪华的制作阵容：设定是以幻想画风著称的天野喜孝担任，音乐则是由植松伸夫担任。自公布以来就受到玩家的关注，在经历了漫长的制作周期后，将在12月27日发售。

本作的故事正如其名，为玩家们构筑了一个幻想而自由的世界。在“幻想国度”过着和平日子的玩家，突然有一天从天空掉下了一颗陨石，把玩家的家给破坏了。而听说在怪物居住的地方也掉下了陨石，在好奇心的驱使下玩家前往陨石落下的地点查看，故事拉开了帷幕。开始后，玩家可以选择自己喜欢的进行方式：可以为了查明事件的真相而开始冒险的故事，也可以在各种生活方式中感受温馨的生活。游戏提供了大量的职业选择，玩家可以根据自己的喜好自由更换。这些职业既有战斗向的王国士兵、猎人、佣兵和魔法使等职业，还有生活向的木工、采掘师、裁缝师等多种职业。根据所选的职业不同，玩家既可以钓鱼、伐木、挖掘、捕猎和制作料理等，还可以召集同伴成为战斗大师。游戏内容可谓是相当丰富。同时本作支援联机，玩家可以召集其他玩家一起冒险，或邀请其他朋友到不同的世界游玩。有兴趣的玩家不妨一起来体验奇妙的“幻想生活”吧。



VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本：2.02

近来美服PSN+优惠内容的变动不大，基本上只更新了部分打折的游戏。日服的免费内容不太给力，不过后妈（港）服却一反常态更新了较多的免费游戏，其中《飞天小仓鼠》和《太阳花》的风格都非常清新可爱，前者为硬派射击游戏，后者则是轻松的休闲类作品。本期列出三服PSN+优惠内容供还在犹豫要不要购买会员权限的玩家参考，另外日服放出了《灵魂献祭》这款大作的试玩版，所以本次就主要为大家介绍并推荐一下这部动作类大作。

VITA播报站

港日美服PSN+会员优惠内容一览

港服PSN+优惠内容一览

优惠时间：2012年12月19～2013年1月15日

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
飞天小仓鼠	射击	免费	100MB
Hive Sweeper（扫雷）	益智	免费	9319KB
黑豹 如龙新章	动作冒险	打折	248港币
仙境传说 奥德赛 付费道具	动作	打折	每款道具4港币
真・恐怖惊魂夜	文字冒险	打折	260港币
太阳花	射击	免费	105MB
未知海域 黄金深渊（中文）	动作冒险	免费	2.5GB
十三小队	射击	免费	897MB
幻想水浒传 编年史	角色扮演	免费	42MB
铁拳2	格斗	免费	550MB
格斗之王98	格斗	免费	170MB
银河快枪手	动作射击	免费	209MB
火箭鸟 铁汉雄鸡	动作	打折	78港币

日服PSN+优惠内容一览

优惠时间：2012年12月19～2013年1月15日

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
アサルトアーミーズ	动作解谜	免费	120MB
兵蜂	射击	免费	7813KB
功夫	动作	免费	7746KB
INFLUENCE	益智	免费	52MB
疯狂出租车	竞速	免费	437MB
捉猴啦！比波猴战记	动作	免费	236MB

美服PSN+优惠内容一览

优惠时间：2012年12月19～2013年1月15日

推荐内容	游戏类型	优惠方式	容量/折后价格
未知海域 黄金深渊	动作冒险	免费	3.2GB
重力异想世界	动作冒险	免费	1.5GB
反重力赛车2048	竞速	免费	1.6GB
街头涂鸦小子	动作	免费	1.1GB
外星粒子觅食传说	动作冒险	免费	127MB
最终幻想战略版 狮子战争	战略角色扮演	免费	205MB
逃脱计划	即时战略	打折	7.34美元
小小大星球PSV	平台动作	打折	17.49美元
国际象棋	桌面棋牌	打折	6.29美元
Smart As...	益智	打折	20.24美元
雷曼 起源	动作	打折	14.69美元

《灵魂献祭》——试玩介绍

作为SCE自家力推的动作类大作，《灵魂献祭》邀请到稻船敬二和光田康典来担当游戏的制作人与音乐制作，所以自公布以来就受到大量玩家的关注。目前游戏的试玩版已经于12月20日在PSN的日服平台放出下载，试玩版中包含了游戏的序章内容和4个联机任务供玩家们试玩。本次的试玩版可以通过Wi-Fi进行网络联机，不仅如此，试玩的存档还可以继承到正式版中。由于试玩版里的流程属于一本道，所以在此为各位玩家们详细地介绍一下游戏的系统，希望能对玩家们有所帮助。



系统详解

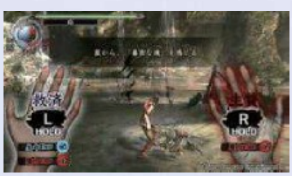
基本操作

按键	操作
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
十字键下方向	开启心眼
L键	长按锁定怪物/救赎
R键	切换魔法栏/献祭
○键	确定/发动魔法
×键	取消/在特定地方长按为取得供物
□键	发动魔法
△键	发动魔法
左摇杆+长按×键	加速奔跑
左摇杆+点击×键	翻滚回避
SELECT键	游戏中开启菜单

触控	操作
左下角出现红色图标	可使用威力强大的禁术，需长按发动
人魂化后可以点击屏幕	点击己方可以使其攻击力提升，点击敌人可以使其防御力下降

救赎与献祭

救赎与献祭是游戏中最为重要的系统，由于在游戏中玩家所控制的角色没有等级存在，而是被分为了2种不同的能力，一种是救赎的圣能力，一种是献祭的暗能力。将



游戏中的敌人打倒之后，靠近敌人就会在屏幕中看到“救赎”与“献祭”这两个选项。选择救赎会提升玩家的生命力与防御力，同时为战斗中的玩家回复少量的HP，而选择献祭则会提升玩家的攻击力与魔法力，和救赎不一样的是选择献祭并不会回复玩家的HP而是回复手中魔法的使用次数。而随着在游戏中选择次数的增加，圣能力与暗能力的等级就会逐渐提升从而增加角色的能力值。在这里需要注意的是，如果在游戏中单方面选择“救赎”或“献祭”也不是不可以，如果玩家一直选择单方面强化的话就会形成“圣之腕”或“魔之腕”，在这样的模式下可以在对右腕进行刻印强化时发动隐藏的特殊效果，但是付出的代价就是游戏进行起来会变得十分困难。在游戏中面对小型敌人“救赎”或“献祭”的话，反馈给玩家们的经验并不会很多，而BOSS级别的敌人则会反馈给玩家们大量的经验，而且一旦提升等级的话需要抵达上限的20级后才可以通过特殊的方法来降低等级，所以究竟是选择“救赎”还是“献祭”将会是玩家们在游戏中所要思考和纠结的。

禁术与献祭同伴



游戏中除了普通魔法道具之外还有一种名为“禁术”的技能，释放“禁术”的话需要付出极大的代价，首先玩家的 HP 在 1/4 左右的时候才可以发动禁术，由于目前试玩版中仅提供了用“皮肤”作为代价的禁术，所以释放了禁术后的负面效果就为“防御力减半”和“火伤害加重”,不过“禁术”的攻击为全地图范围，而且威力巨大，在 BOSS 战中会发挥出意想不到的效果。但是一旦释放禁术后这个负面效果就会一直存在，除非玩家们在任务结束之后回到书本里面的个人整备中将禁术的负面效果利用“**リブロムの涙**（简称眼泪）”消除掉，否则在接下来的任务中，玩家登场后依旧会有这个讨厌的负面影响。而眼泪则是完成任务后在主界面去“抚摸”**リブロム**魔导书才能得到的道具，所以说本作的系统设定的极为严谨。

除了以自身发动的禁术之外，游戏中还有一种威力巨大的禁术，而这个禁术则需要将自己的同伴进行“献祭”，战斗中当同伴死亡的时候，玩家们可以选择对其进行“救赎”或“献祭”，救赎的话同伴就会原地复活，不过玩家的 HP 也会减半。如果选择“献祭”的话，就会看到被献祭的同伴身体上出现荆棘，随后释放出全地图的大范围攻击。而被献祭的那个同伴则会死亡并进入“人魂模式”，在该模式下，玩家虽然不能再进行战斗但是可以利用自身的能力对战场上的敌我双方进行一些阻碍或支援，点击敌人可以降低敌人的防御力，点击同伴则可以提高攻击力，而且该状态下不会被敌人命中。建议玩家们在联机时多多利用心眼来查看 BOSS 的血量状态（心眼状态下 BOSS 身体周围一圈的颜色表示剩余血量的多少，从多到少的颜色依次是绿→黄→橙→红），如果敌人进入红血状态后，适当献祭一个同伴也是没有问题的。

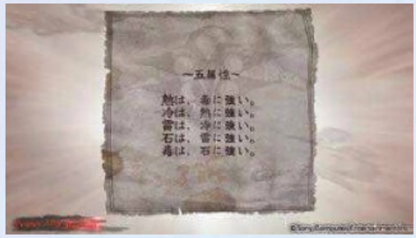
魔法强化与合成



由于本作为动作类游戏，各种各样的魔法与道具一定是玩家们所关心的，游戏的背景设定为黑暗的魔幻世界，所以出现的魔法大多数与人类自身和自然能力有关，比如改变身体构造、利用自然之力生成魔法等等。在战斗结束之后的奖励中玩家们可以获得各种各样的道具，道具共分为：攻击系、辅助系、特殊系这 3 个类别，而每个类别中又有多种小类别，例如：装备系、魔法系、召唤系、回复系等等，相信随着游戏进程发展，可以使用的道具也会越来越多。除此之外，游戏中的道具也可以进行复数强化与道具合成，同样的道具在经过复数强化后会在道具上方出现“星星”样的标识，初期强化为道具使用次数，当强化至三颗星之后就会进行升级强化，升级强化后道具的使用次数和威力都会进行提升（注意试玩版中还未开放升级强化）。而道具合成则是在道具整备页面中点击“L 键”进入，在合成列表中玩家们可以看到一些道具列表，其中合成所需道具的数量、合成后道具的效果都会十分明确地在屏幕中显示出来，不过威力越大的道具合成起来所需的素材就越稀有，所以玩家们还要在游戏中多多努力刷刷刷啊！



场景与自然属性



除了魔法道具之外，“场景”和“自然属性”也是游戏中极其重要的因素，在场景中玩家们可以在一些特定的地点发现一些魔法道具、铠甲、盾牌等祭品，在这些地方玩家们会看到屏幕中会出现“长按 × 键”这样的提示，只要按照提示去做就可以得到“自然力量”的装备，例如在树木中会得到带有毒属性的战刀，在岩石地带则会得到石头铠甲等等，而场景中还会根据地图的区别而出现一些墓碑、宝箱、尸体等，这样的东西往往都是恢复魔法使用次数的地点，同样长按 × 键后玩家们就可以恢复少量的魔法使用次数，在一些战斗中有着举足轻重的作用，所以玩家们到达一个新地图后一定要探索一下，有备无患。还有就是游戏中共存在 5 种自然属性，并且均为相克的关系：火克毒、冰克火、雷克冰、石克雷、毒克石。而且每种属性都具备累积的效果，例如一直使用冰冻攻击敌人的话就可以将其冰封起来，随后再利用雷属性的巨人之腕蓄力攻击则更是可以打出大伤害的连携攻击，至于游戏中的怪物弱点则可以通过“文献”的内容来得知，利用相克属性去攻击敌人可以让玩家们更轻松地赢得战斗。

同行者



在单人模式的时候玩家们会遇到实力强劲的 BOSS，在这个时候如果身边没有网络环境也找不到人联机该怎么办呢？制作组早就为玩家们想好了解决的办法，那就是“同行者”系统，在游戏中玩家们击败 BOSS 后就会发现其实每个 BOSS 都是由人类魔化而成的，他们都是过度使用了“禁术”才变成了奇丑无比的怪物。当击倒 BOSS 后，玩家们就会面临是“救赎”还是“献祭”的选择，如果玩家们选择救赎的话，这个被你所拯救的人就会成为玩家的同行者，每个同行者的技能与能力都完全不同，而随着跟随玩家时间的增长，其信赖程度也会慢慢增加。当玩家们需要在单人模式战斗的时候就可以带上 2 位同行者进行战斗，也算是在战场上多了两个吸引 BOSS 火力的肉盾。

评价系统

游戏的评价系统十分有趣，和普通的动作类游戏不同，玩家们在战斗时可以达成各种各样的目的，例如：先制攻击、无伤、属性相克技能攻击等等，有点融合了 RPG 游戏评价系统的感觉。而每达到一个目的就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的目的越多、评价也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并收获大量的道具。评价从最高的到最低依次是传说中的魔法使、一流 / 二流 / 三流的魔法使、未熟者。值得一提的是，发动了禁术、献祭同伴、被同伴献祭，完成任务后都会取得特殊的魔法素材作为奖励。



地球守护者 Gaia Saviour

《第2次超级机器人大战 原创世纪》剧情摘要



文 阿修罗 美编 心の永恒

写在前面

《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》很早就公布了，但光跳票就跳了一年多，游戏内容也几经修改。最后的成品中包含了太多内容，受限于杂志篇幅有限，很多剧情上的细节无法一一摘录。如果大家有兴趣，可以关注笔者的新浪微博（@ 太刀），有机会的话今后会对本文进行一个更加全面的补完。

守护地球之剑

在被称为新西历的时代，地球频繁地遭到来自外星人以及平行世界的侵略。DC 战争、L5 战役、监查官事件、修罗之乱，这一系列的战争给地球圈带来了不可磨灭的影响。所幸在钢铁号与飞龙改一众战士的努力下，地球圈暂时恢复了和平，人们又得以回归日常的生活。

南太平洋马克萨斯群岛地区的冥王岛，这里曾经是外星人虚空使者（エアロゲイター）送来的陨石 METEO 3 的坠落点，也曾经是引起地球内乱的军事结社圣十字军的大本营。但是现在其周边海域已经遭到封锁，一时间从历史的表舞台上失去了踪影。修罗之乱之后，在尼布哈尔特别辅佐官的提议下，地球连邦政府大总统格莱恩决定成立一个独立于地球连邦军的军事组织。代号“GS”的这个组织，是由大总统直接指挥、用于执行 ISA 战术（由机动战舰及其搭载的人型机动兵器所发动的闪电战）的特殊作战部队。“GS”的主要任务是执行大总统特派的军事问题相关的指令，并且不需要服从于连邦军的指挥系统。

“GS”在性质上与钢铁号、飞龙改一行极为类似，不同之处在于：他们完全由大总统指挥，是全新的“守护地球之剑”。在尼布哈尔以及另一位大总统特别辅佐官的指挥下，冥王岛再度要塞化，各种开发计划的成果物与众多新型机动兵器都在此集合。表面上，“GS”只是一支新型兵器的实验部队，但世人并不知道其真正目的……

此时此刻，一名少年正驾驶 GS 的新型机动兵器打算从冥王岛逃走。少年十分焦虑，他对自己的过去并没有记忆，但是却能够熟练地操纵自己所不知道的机动兵器。在他的脑海中，“钢龙战队”这个词反复出现。他觉得自己必须逃出 GS 的势力范围、找到这支“钢龙战队”才行。但是他最终没能躲开来自 GS 的追兵。少年无心应战，只想着尽快抵达卫星可视区域，那样 GS 就无法随意出手了。追兵的队长——全灵鬼（アレス・ガイスト）的机师杜邦（ドゥバン）为了阻止少年逃离，出手攻击了少年驾驶的机体。趁此机会，少年引爆了机体，借着爆炸的干扰利用逃生舱脱离了杜邦等人的追击……



英格

地上人召唤事件



修罗之乱结束之后，钢铁号和飞龙改共同组成了“钢龙战队”，作为地球连邦军极东方面军第 1 独立特殊战队，由军阶最高的蕾菲娜舰长兼任司令。在随后的半年间，虽然地球圈开始逐渐回归日常，但围绕着钢龙战队却依然不断有新的事件发生。先是南部响介与伊达隆盛在特斯拉·莱希研究所（以下简称“特研”）进行古铁巨人与 ART-1 的模拟对战时，被突然出现的虫洞吸入异空间而消失。（PS3 游戏《异世纪传说 R》剧情关联）接着又有吾妻吼太和阿克塞尔在拯救被谜之阿米巴袭击的阿尔菲弥时，被突然开启的时空传送门吸入异世界。（NDS 游戏《无限的边境 EXCEED OG 传说》剧情关联）而 TD 计划的负责人菲利奥终于病逝，艾比丝和高仓鹈在不得已的情况下接受石动重工的资助，将计划继续进行下去，终于成功开发出了 TD 计划最终机体“77 系列”中的 α 机——阿尔特利昂（牛郎星）。

在试飞过程中，阿尔特利昂遭到

了神秘机动兵器群的袭击。对方的目的似乎是为了刺探阿尔特利昂的性能。而让艾比丝和高仓震惊的是：敌机中竟然出现了77系列的β机维加利昂（织女星）——而这台机体应该仅存于设计阶段尚未进行制造。两人经过分析觉得，能够造出维嘉利昂的只可能是给TD计划提供资金援助的石动重工。战斗结束后，与阿尔特利昂同行的劳尔等人发现了漂流在海上的逃生舱——这也正是从GS侥幸逃生的那名神秘少年的逃生舱。劳尔驾驶艾克萨朗斯·救援型赶向钢龙战队演习地点，将少年送去钢铁号救治。而高仓和艾比丝则决定返回特斯拉研究所，调查维嘉利昂与石动重工之间的联系。就在劳尔一行刚刚离开、钢铁号和飞龙改准备进行第二次模拟战时，演戏场地内突然发生了大规模的重力异常。整个钢龙战队都被拉入了一个巨大的传送门中……

由于不明原因的地上人召唤事件，钢龙战队被召唤到了拉·基亚斯，队员们分散在各地互相之间无法取得联系。实际上，除了钢龙战队，众多新DC残党军和他们所驾驶的机动兵器也被召唤而来，并以佣兵的形式加入了拉·基亚斯混乱的战局之中。由于之前白河愁和古兰森在神圣朗格兰王国都城所引起的混乱，现在的朗格兰陷入了混乱之中，邻国修泰多尼亚斯趁机入侵。因为第1王子菲尔罗德被认为战死，所以卡克思将军组织起部队抵抗侵略。但随着卡克思将军逐渐开始拥兵自重，朗格兰陷入了菲尔罗德派、卡克思派和修泰多尼亚斯的三方之战中。而在战乱的背后，魔神官鲁奥佐尔则在密谋复活传说中的破坏神沃尔克鲁斯（ヴォルクルス），并与修泰多尼亚斯暗中勾结。此外，众人还遭遇到了复活的白河愁。但白河愁似乎完全不记得这回事，并且表示不认识正树等人，这让众人感到非常不解。之前劳尔等人救下的少年英格终于康复，但是他却没有关于自己身世的记忆，更令人惊讶的是他拥有高超的机动兵器驾驶技术。SRX小队的薇莱塔队长决定让英格参加战斗，一方面可以增加己方的战斗力，一方面也为了测试实战是否能够令其恢复记忆。


菲尔罗德


卡克思

钢铁号和飞龙改在拉·基亚斯分别一度音信断绝，分别和菲尔罗德、卡克思将军站在一起对抗修泰多尼亚斯侵略军。但是随后他们又各自发现了菲尔罗德和卡克思的更多秘密。卡克思打算拥立第3王子为傀儡王，建立一个军事政权来统一拉·基亚斯；而菲尔罗德则是这次地上人召唤事件的始作俑者。虽然是因为召唤仪式发生事故才导致了过多地上人出现在拉·基亚斯，但菲尔罗德为了在自己剩余的有限生命中挽回这个错误，也选择了利用军事力量来称霸地底世界，以换取所谓“和平”。最终，菲尔罗德和卡克思双双战死，朗格兰与修泰多尼亚斯签订了和平协议。在正树等人的安排下，神官们进行了大规模的送还魔法，将钢龙战队重新送回地上世界……

危机临近


阿忒巫尔

在钢龙战队离开地底世界的两周前，特研受到妖机人袭击。龙王机和虎王机自行觉醒，却受到鸟面人身的神秘机体攻击，虎王机受到重创被掳获，龙王机大破。乔纳森所长决定利用超斗士系列的备用部件与龙王机融合，为其“延命”。而LTR机构的安西艾丽博士则认为：鸟型的神秘机体可能是与龙王机、虎王机同样的超机人雀王机；而隐藏在这一事件后面的组织，可能就是自古以来就存在于各种文献记录中的巴拉尔，其名字的意义正是“混沌”。

妖机人再度出现的情况很快被汇报到了大总统格莱恩那里，大总统于是立即命令尼布哈尔加紧代号“GS”亦即“Gaia Sabers（守护地球之剑）”的特战部队的完成工作。此时，来自核心计划的雨果、阿葵，以及来自南极里科技（リ·テクノロジスト）研究基地的乔什莉姆兄妹先后来到教导队，他们都是接到指令来获取各自所属的研究计划所开发的机动兵器的实战数据的。只是他们都不知道，这些指令都和GS有着千丝万缕的关系。而随着他们的到来，教导队开始频繁地受到妖机人的袭击……

另一方面，GS计划的幕后领军人物阿忒巫尔（アルテウル）命令毛氏工业将正在全面维护的凶鸟系列机全部移交给GS保管，转移护送任务由教导队负责。在运送开始前，工场遭到攻击，对方似乎打算强夺凶鸟系列。此时一台与凶鸟系列十分相似的神秘黑色PT出现在战场，将所有敌机瞬间击坠。随后，这台黑色PT突然出手催毁了凶鸟系列全部5台机体，并夺走了008L的黑洞引擎及两台Mk－Ⅲ的特洛尼姆引擎。离开前，这台PT还攻击了保存有异鸟（EXbein，即EX凶鸟）的仓库，致其大破，但所幸机体骨架没有严重损坏。罗伯特和卡克决定按照原本预定的代号“Double EX”（又名“Mk-X”）的强化计划，将破损的异鸟修复并进行全面升级。另一方面，通过对第一波敌机残骸的分析，众人确认了这批敌机的机师是与监查官部队相同的生化人，而且其空间转移时的ES波形也与监查官部队相同。这意味着监查官的势力重新返回了地球圈！

教导队很快将监查官势力的新动向通过基利亚姆传达给了连邦军统合参谋本部，不过统合参谋本部早就已经得到了来自GS的相关警告，并以此为契机开始强化对监查官部队再次入侵的防范工作。另一方面，在教导队将异鸟移交给雷切尔的黑金号保管时，雷切尔驾驶DGG2号机穴马突然遭到神秘黑色忍者型特机的攻击，该机体由AI控制，自称DGG系列3号机。在黑金号前往日本的途中，一支机动兵器部队通过空间转移出现，并将众人包围。通过与这支部队的指挥官塞布对话，众人得知对方自称GUEST（异星访客），与INSPECTOR（异文明监查官）来自同一国家组织，但是双方之间却是互相竞争的不同势力。由于有监查官被击败的前车之鉴，GUEST在发动攻势前已经对地球圈做了详细的调查。在这支部队包围黑金号的同时，世界各地的重要都市和军事据点也同时出现了GUEST的部队，他们打算一举占领整个地球。就在雷切尔等人打算进行背水一战时，钢龙战队从拉·基亚斯成功返回，一举击退了这支GUEST部队。与此同时，出现在世界各地的GUEST军队也都被预先得知情报的连邦军和GS击破。尤其是GS的旗舰Air Christmas亲自出击，击退了攻击连邦政府首都所在地巴黎的敌军，在民众心中树立起了GS的第一印象。随后，大总统格莱恩立即发表演说，宣布地球受到GUEST的袭击，同时公布了GS的存在，并将其宣传为“守护地球之剑”。

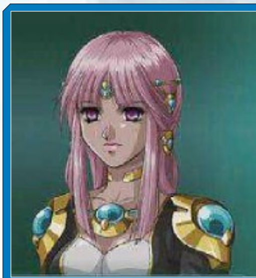


黑幕初现

由于整个战队无故失踪，钢龙战队被要求前往伊豆基地说明失踪之后的一系列情况。而罗伯特带领楠叶和布里特前往特研协助龙人机修复，异鸟也被一同送去改造，谅斗、慕容琉以及英格随行。而乔什、莉姆则和雨果、阿葵一同前往南极基地，协助费里欧进行“真实之门”（ファブラ・フォ－レス）的调查工作。另一方面，GUEST 的总指挥官塞塞南对这次突袭行动失败感到十分疑惑，并推测出可能是内部出现情报泄露。于是他决定暂时放弃对地球本星的直接攻击，优先占领月球作为落脚点，并下令部下加紧寻找古兰森的下落。GS 内部，阿莉艾尔发现了理想种计划（プロジェクト イデアランツ）的真相，并开始对 GS 的真正目的产生怀疑。在艾里克・王博士的协助下，她夺取了借尸鬼（フリッケライ・ガイスト）成功逃离 GS 的大本营、已经改名为 Grand Christmas 的冥王岛，匆匆赶往特研……

阿莉艾尔驾驶借尸鬼赶到了特研，并向众人表明了自己的来意。正在大家打算接收借尸鬼进行调查时，GS 的追兵赶到，领头的是杜邦和他的全灵鬼。同时，杜邦发现英格也在特研，于是决定将他和阿莉艾尔一同带回 GS。由于对方是大总统直属部队，楠叶等人无法对其出手，只得看着阿莉艾尔和英格两人独力迎击敌人。此时，之前破坏了凶鸟系列的黑色 PT 突然出现，而杜邦同时也接到上级的撤退命令，不得已放弃作战离开。但是接下来黑色 PT 又突然开始攻击英格，令英格的生命陷入了死亡的危机之中。这时英格体内突然激发出强大的念动力，将搭载有 T－LINK 系统的异鸟・灰烬（EXbein ASH）强行召唤到自己身边。换乘至灰烬的英格与黑色 PT“黑焰猎手”（ガリルナガン）展开缠斗。不过对方似乎并无意久战，很快就撤离了特研。而英格也在此时力竭，陷入了昏迷状态。苏醒之后，英格完全不记得搭乘灰烬之后发生的事情，而通过检测则发现他的确觉醒了念动力。根据卡克博士的看法，英格的念动力不仅激活了灰烬的 T－LINK 系统，同时也连动了天神系统（ウラヌスシステム）中尚未解明的黑匣功能。原本天神系统只是 T-LINK 系统的辅助装置。但是在某些条件下，天神系统会强制启动，并无视装置本身是否对应念动力应用而对机体行动控制、火器管制、引擎功率等多种功能进行调整，可以在短时间内令机体发挥正常范围以上的性能，但同时会对使用者的脑部及身体造成极大压力。监查官事件期间，谅斗在月球启动凶鸟 Mk－Ⅲ时就一度发动了天神系统。关于这个系统的真正秘密，据说只有将其黑匣化的英格拉姆才知道……

另一方面，雷切尔等人也就 GS 及英格的过去的情报向阿莉艾尔进行质询。但是阿莉艾尔表示，英格相关的数据在 GS 内部已经被抹去，她自己对他的过去也完全不了解。此外，阿莉艾尔还将理想种计划的情报传达给了众人。理想种计划的最终目的是创造出排除了普通人类所拥有的不确定要素的理想人种，以进行完全的统治和危机管理。她和杜邦就是理想种的试验型人造人。但是对计划提供资助的 GS 只是想要得到拥有优秀战斗能力的人造人，计划的倡导人奥兹恩博士由此对 GS 的真正目的产生怀疑，所以遭到 GS 的暗杀，计划也因此遭到顿挫。此外，阿莉艾尔还透露，她的借尸鬼以及杜邦的全灵鬼所使用的动力源（ファウ・ケルン）实际上是核心计划的产物现世种的核心。不过借尸鬼所用的版本由于是次品，所以只能当作普通的引擎来使用，但是全灵鬼的版本则是完全体，而且全灵鬼的机体内还包括了现世种的活体组织，所以全灵鬼很有可能活化成为新的现世种。根据这些情报，众人再度确认 GS 组织存在着很多不可告人的黑幕，而且钢龙战队很明显地是 GS 的重要目标。雷切尔决定带着阿莉艾尔等人前往夏威夷近海与钢龙战队汇合，并委托基利亚姆进一步调查 GS 的黑幕。



阿莉艾尔



龙人机

地球消失

此时，在南极里科技基地，真实之门遗迹深处发生了异变。真实之门内突然产生了极大的能量，大量未知敌人不断涌现，乔什和雨果出战，莉姆也驾驶里科技开发的机体白雪公主（ブランシュネ－ジュ）出击。之后，自称破灭者（ルイ－ナ）的敌人出现，声称要给人类带来绝望、恐怖以及破灭。接着，破灭者开始进行封印南极的仪式，为了让里科技者们能够撤离，乔什等人不得不选择撤退。之后，以南磁极为中心，不可见的能量场不断扩大并覆盖整个南极大陆，同时破灭者的部队分成三个方向开始向北方移动。地球连邦军随即开始组织对破灭者的迎击行动，而 GS 的旗舰也开始向南极进军。为了与之对抗，嘉士伯元帅命令在夏威夷待命的钢龙战队也立即奔赴南极。

在撤离途中，乔什等人遭到破灭者追击，幸好钢龙战队使用 Break Out 阵型及时赶到。破灭使徒（メリオルエッセ，意为“上位的存在”）的阿魁拉出现在众人面前。钢龙战队从他口中得知，破灭者的头领“破灭之王”一共创造了 5 名指挥官，分别赐予他们不同的外形与机体，让他们率领破灭军团给世界带来恐怖和绝望，最后毁灭世界。不过破灭者似乎并不执着于立即毁灭地球，因此没有与钢龙战队纠缠下去，很快离开了战场。通过此战，大家发现骑士机与公主机所搭载的 SPT 系统（シュンパティア）可以令乔什和莉姆直接听到破灭使徒的声音。

战斗结束后，钢龙战队接到来自 GS 的直接命令，让他们前去与 GS 旗舰 Air Christmas 汇合，却发现自己落入了陷阱之中 :GS 打算强制接收钢龙战队的战斗力。由于 GS 部队的疑点太多，蕾菲娜司令并不打算乖乖地按照对方的命令行动。但是为了减少日后的不利要素，她禁止部下反击，而是计划让飞龙改与钢铁号使用 Break Out 阵型一举突破包围圈，等脱离险境之后再考虑申诉的事情。而阿忒巫尔早就聊到了这一点，在钢龙战队发动 Break Out 阵型时突然命令大总统搭乘的运输机起飞，导致运输机被卷入了该阵型的能量场中，大总统当场死亡。随后，阿忒巫尔立刻向连邦军统合参谋本部发送指令，命令立即剥夺钢龙战队所有军职人员军籍，并开始对其进行追击，一旦捕获则立刻交由 GS 处理。虽然嘉士伯元帅和雅各布中将表面上也不得不遵照命令行动，但嘉士伯元帅暗中通过雅各布中将秘密与钢龙战队联系，令其作为非官方的游击部队来对抗破灭者、GUEST 以及 GS。



另一方面，钢龙战队在脱离战场后很快也通过网络得知了大总统死亡的情报。他们



青云骑士



乔什

很快分析出了自己和大总统都遭到了阿忒巫尔的陷害，但是对其真正目的却依然无法看清。雷切尔提议先进行休整，再尝试与统合参谋本部取得联系，以洗刷污名。但是由于飞龙改的特斯拉驱动器在之前的战斗中受损，不得不紧急迫降在海面上进行维修，由钢铁号在空中进行警戒。就在此时，地球突然发生异变，巨大的黑云伴随着异常重力震从南极向全球扩散开去。突如其来的重力震令钢铁号一时操作异常，当异常平息之后，他们惊讶地发现原本位于海面上空的钢铁号竟然出现在宇宙空间，更让人惊讶的是：地球凭空从宇宙空间里消失了！根据分析，地球极有可能被破灭者使用一种次元断层覆盖，导致从宇宙空间内无法用视觉捕捉到地球的存在，同时也无法用任何方式与地球进行通信，更无法自由出入次元断层形成的结界。与此同时，在地球上人们也很快地察觉到了异变可能的结果：次元断层不仅令地球从视觉、通信以及交通上同宇宙隔绝，同时还阻挠了太阳光线的进入。如果这样的情况长期继续下去，地球很快会出现异常气候，给整个人类文明带来灭顶之灾。

重见天日

在地球上，飞龙改一行数度与破灭者的部队交战。乔什发现自己可以通过SPT系统系统与女性破灭使徒冰之格拉琪艾丝（グラキエース，昵称“拉琪”）心灵相通，并由此得知破灭者要在北极进行某种仪式，似乎是他们维持次元断层的关键所在。在对抗迅雷及其量产型的战斗中，艾比丝救出了神秘少女伊露伊，而雨果则发现自己的机体内藏有隐蔽发信器，正是这个发信器将飞龙改的位置暴露给了迅雷。由此证明，迅雷系列、核心计划都与GS的黑幕有极大关系，而雨果也不得不放弃前往米塔尔处索取维生药品和刺探情报的计划。在前往北极的过程中，飞龙改再度遭到GS的袭击，众人发现被认为在监查官事件中已经死亡的李林顺和Machinary Children伍兹竟然以新的身分成为了GS的重要干部。在摆脱GS之后，飞龙改又遭到了斯蕾所属的佣兵部队和破灭者的袭击，艾比丝的阿尔特里昂受到重创。一台神秘的鸟型机体突然出现，将艾比丝和飞龙改救出险境。

在宇宙空间，钢铁号被隔绝在地球之外后，很快就遇到了连邦宇宙军。破灭者突然出现并攻击了宇宙军，钢铁号为了掩护友军与破灭者战斗，并趁机脱离了宇宙军的监视。通过这一战，众人分析包围地球的次元断层并非完全将地球与宇宙隔绝，至少破灭者本身有办法穿越断层。在分析出破灭者极有可能前往宇宙要塞天堂之门后，钢铁号也立刻前往该宙域。但在行军过程中，他们遭遇了传送来的GUEST援军，发现GUEST已经确立了本星与地球之间的兵站线，正在计划输送更多兵力进入地球圈，打算趁地球消失之际制压月球等外围空间基地。GUEST、破灭者与连邦宇宙军在宇宙空间形成了三足对立之势。

钢铁号一边避开与宇宙军的深度接触，一边向天堂之门进军。这当中，他们再次遭遇了GS的杜邦。战斗中，阿尔菲弥并感应到全灵鬼和借尸鬼机体内的现世种伪核，从而来到战场。随着伪核与原生种真正核心的接触和共鸣，全灵鬼和借尸鬼的潜力被激发，杜邦也决心夺取阿尔菲弥的核心。暂时击退杜邦后，阿尔菲弥将昏迷中的阿克塞尔托付给钢铁号，自己则进入宇宙中残留的原生种巨石阵休眠。当钢铁号赶到天堂之门时，GUEST已经占领了月球摇篮，并开始向被破灭者占领的天堂之门进攻。破灭者见无法取胜，只得撤离并向北极上空逃去。钢铁号在摆脱了GUEST军的追击后也赶往北极，打算捕获破灭者指挥官以得知进入次元断层的方法。

此时在地球上，飞龙改一行也在一路绕开连邦军及GS的截击奔赴北极，来到了破灭者的仪式地点。战斗中莉姆与负责维持次元断层的破灭使徒文图斯产生共鸣，两人一同被吸入异空间。在这里，文图斯发现了莉姆体内同时有莉亚娜和克丽丝两个灵魂的秘密。激动的莉姆向文图斯发动攻击，结果再度引发共鸣。当她恢复意识时，发现自己位于宇宙空间，而次元断层已经消失。随后钢铁号发现了莉姆，将其回收后降下地球与飞龙改合流。众人分析，破灭使徒所使用的机体内可能也装备有SPT系统，所以才会与乔什和莉姆发生共鸣。而控制次元断层的文图斯就像是钥匙孔，而莉姆和SPT系统无意中担任了钥匙的角色，这是双方都没料到的。





莉姆

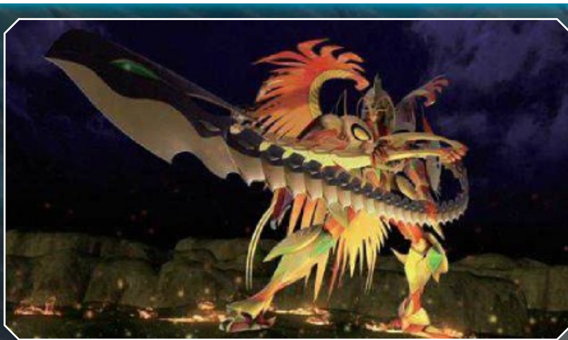
在讨论之后，钢龙战队将跟随雷切尔前往黑金号的秘密基地伊缇伊缇岛休整。为了拿回合身凯撒，吼太在L&E公司的陪同下秘密返回日本东京。但是却遇到量产型迅雷前来夺取合身凯撒。在这一事件中，被L&E临时工斗真（トウマ）偶然救下的远峰博士养女Minaki，发现自己与父亲所开发的量产型迅雷被用于不正当之处，因此也决定与钢龙战队同行来阻止父亲的疯狂。雅各布中将得到了相关情报，表示会深入调查，并同意钢龙战队去伊缇伊缇岛休整的计划。

龙虎合体

当钢龙战队在太平洋深海潜行时，突然被拉入了一个神秘的闭锁空间中。在这里，等待他们的是巴拉尔之神麾下的南北二仙：南仙夏喃润、北仙泰北三太游。南北二仙操纵着四神之超机人的雀王机和武王机，并带领着黑化虎王机和众妖机人出现在钢龙战队面前。二仙自称羽化升天的不老不死者，一直以来他们不断派遣妖机人来测试钢龙战队的力量，因为他们认为钢龙战队有资格成为地球的守护者。夏喃告诉众人，巴拉尔之神从太古之时起就为了保护人界亦即地球而率领超机人与百邪作战。对巴拉尔来说，破灭者是威胁地球的大邪，破灭之王是来自“的杀彼方”的罗喉神，而且为了追寻通向大罗天之道，万魔百邪将不断降临这个世界。为了让这个世界不受这些危机的侵害，回归无为自然的状态，巴拉尔将创造一个“俗界桃源乡”。而为了保证俗界桃源乡的洁净，进入桃源乡的人必须要经过尸解。所谓尸解，就是舍弃现有的肉体，提升灵魂的格段、成为仙人。虽然巴拉尔的尸解术比起传统的尸解术拥有更高的几率，但是只有身体健康、拥有强大魂力的人才能通过考验。经过尸解，虽然仙人会失



阿玛拉



去原有的肉体，但新的仙体会随着魂魄的形态而自由变化。不过如果原本就没有灵魂或是灵魂被人改造过的人，是无法通过尸解的。而无法通过的尸解的人，只能面临真正的死亡。巴拉尔真正计划的，是让全人类都能尸解的“总人尸解计划”，一旦完成，所有通过尸解的人都会成仙，在巴拉尔所创造的俗界桃源乡内过上无忧无虑的生活。不过总人尸解计划总来没有实施过，所以即使是南北二仙也无法得知最后到底会有多少人类能够尸解成功。即便如此，他们认为如果最后巴拉尔之神和破灭之王进行决战时，人类只有通过尸解才能逃过这场战斗的炽烈战火。为此，他们已经在着手准备总人尸解计划，而钢龙战队将是这一行动的先驱者。

面对成仙的诱惑，钢龙战队无一人愿意投靠巴拉尔，于是双方展开激战。雀王机和武王机合体成为雀武王和武雀王威力惊人，令钢龙战队难以招架。危机关头，与先前飞龙改遇到过的鸟型机体类似的鲨鱼型机体出现在限仙境并攻击了武雀王，泰北将其称为“神仆”。之后，鲨鱼神仆上发出强光，钢龙战队被传送回原来的空间。稍后，在厄瓜多尔东部的某连邦军基地，ATX小队再次遭到巴拉尔的袭击。这次夏喃还带来了四凶之超机人的穷奇王和饕餮王，瞬间重创了龙人机和布里特驾驶的超斗士叁式，布里特在这次攻击中人事不省。为了让楠叶的内心被绝望打败从而屈服于巴拉尔，夏喃命令黑化虎王机吃掉了布里特，同时催毁了龙人机身上的超斗士部件，打算用法术将其恢复为龙王机的形态。悲伤的楠叶发出了强大的念力，身在钢铁号上伊露伊感应到了她的悲伤，将力量赐予了她和布里特。伊露伊正是巴拉尔之神的巫女，一直以来正是她的力量帮助钢龙战队数次摆脱险境。在伊露伊的召唤下，三大神仆中的鲨鱼和豹同时来到楠叶等人所在之处。但是夏喃早就料到了这种情况，派出了四凶与神仆纠缠，自己则打算带着楠叶返回巴拉尔。此时，楠叶体内再度爆发出强念，龙王机的五行器重新轮转并发出更强大的威力。这一瞬间，破损的龙人机自动修复成龙王机，虎王机也摆脱了巴拉尔的枷锁，与龙王机合体为龙虎王，布里特也安然无恙。看到龙虎王复活，神仆随即撤离了战场。很快夏喃等人也接到了巴拉尔的首领孙光龙的指令，要求他们立即返回，以避免对巫女刺激过度而致其异变。而此时的伊露伊因为帮助楠叶唤醒龙虎王而力竭陷入了暂时的昏睡之中，而她在睡梦中感知到了“母亲”的呼唤。

星辉闪耀

随着与破灭者以及巴拉尔的战况越来越激烈，GS也加紧了针对钢龙战队的攻势。在一次战斗中，雨果发现吼狼的队长阿尔贝洛现在不仅是GS的Gama Sabers部队的指挥官，同时还是麦迪乌斯的机师。而雨果的义肢中被米塔尔植入了自律合金的亚种，所谓的维生药品实际上是用来抑制这种具备自我再生机能的金属的侵蚀速度的，一旦断药自律合金最终会侵蚀全身，雨果也会因此丧命。而由于药品中含有不明成份，目前只有米塔尔能够提供药品。随后，钢龙战队捕获了前来偷袭的迅雷，打算将其改造成己方战力。另一方面，雨果单机追击阿尔贝洛到海岸线附近，与他展开激战。战斗中，麦迪乌斯的副机师此时故意暴露出自己的身分，阿葵发现这个人竟然是自己最尊敬的老师艾尔岱（エルデ），一时无法正常思考。此时，AI1强制夺取了麦迪乌斯的机体控制权，并解除了自律合金的保险，令机体发生了恶魔般的变化，得到了更强大的力量。在新生麦迪乌斯的一击之下，雨果和阿葵搭乘的TE吸收器遭到了严重破坏，雨果生死不明，TE引擎被吸收入麦迪乌斯体内。就在艾尔岱打算杀死阿葵的时候，AI1产生了拒绝反应。随着钢铁号的到来，阿尔贝洛和艾尔岱不得不选择撤退。

战后，阿葵从北村开等人口中得知了雨果身体的秘密，这与雨果的死一起，对她造成了严重的打击。而钢龙战队的研究者们发现，雨果并非受到攻击而死，而是与TE引擎一起被吸收入了麦迪乌斯体内，但是他们并不能理解为什么AI1为什么会作出这样的选择。另一方面，对于米塔尔博士来说，虽然麦迪乌斯的进化令他很满意，但是AI1擅自吸收了TE引擎则令他非常担心。他认为如果AI1继续照这个样子成长下去，肯定会过于追求力量而导致暴走，责令艾尔岱对AI1的保险装置进行再调整。阿忒巫尔似乎对神仆有着很浓厚的兴趣，由于最近的几次作战未能如期逼出神仆，他决定继续加紧对钢龙战队的攻击。但是，就在此时他收到了一封发给他个人的密件……



刻耳柏洛斯

此时，在日本石动重工，石动光子指派斯蕾与钢龙战队合流，帮她传达一个重要信息。虽然心有不甘，但是为了完成哥哥的毕生愿望，斯蕾最终还是决定按照指令前去钢龙战队。途中，她遭遇了正在执行巡逻任务的艾比丝。艾比丝接受了来自斯蕾的挑战，并再度取得了胜利。面对失意的斯蕾，艾比丝狠狠地将她骂醒，让她回忆起与大家共同拥有的那个翱翔星海的梦想。然而就在此时，此前石动重工派往GS的佣兵部队包围了她们。指挥官亚拉塞利为了确保自己在GS的地位，决定夺取阿尔特利昂和维嘉利昂送给GS。面对基于TD计划研究结果而开发的新型军用AM塞利昂，艾比丝决定执行“HYPER 77机动”这个TD计划中最高难度的操作技巧。在三人的共同努力，她们在从未演习的情况下完成了两机的连携及合体，TD计划的最终结晶海佩利昂终于诞生。随后，三人与赶到的钢龙战队一起歼灭了这支拥兵部队。虽然斯蕾的加入让众人十分振奋，但是她带来的石动光子的口信却令大家非常疑惑：原来白河愁通过石动光子向钢龙战队宣布，他将在宇宙与GUEST的司令塞塞南以及GS的老大阿忒巫尔会面，希望钢龙战队前去参与见证。蕾菲娜司令与众人商讨后决定，钢龙战队本队依旧按照计划前往伊缇伊缇岛接受补给，由艾比丝和斯蕾驾驶海佩利昂以及其他数台能够单机突出大气层的机体前往白河愁指定的地点一探究竟。



雨果

特异点崩坏

此时，在 L5 宙域的天堂之门，塞塞南也接到了白河愁发来的会见请求。虽然塞塞南的部下都一致反对他参与这次会见，但塞塞南似乎有不得不与白河愁见面的理由。就在塞塞南与白河愁进行秘密通话的时候，GS 也终于到来。白河愁则在秘密通信中将塞塞南和阿忒巫尔互相引荐给了对方。他一方面揭露了塞塞南和阿忒巫尔双方的阴谋，一方面又要求地球方与 GUEST 签订临时休战条约，因为对于双方来说地球及其住民都是必须的存在，只有优先击退破灭者和巴拉尔才能达成目标。但是，显然塞塞南和阿忒巫尔都有自己的算盘，双方都拒绝了停战的请求。随后，谈话进入了正题。而白河愁邀请的第三批观众也终于到场，他们就是地底世界的四大魔装机神。

当着众人的面，白河愁触发了古兰森内部的某个装置，一阵奇异的波动以古兰森为中心向全宇宙扩散开去，塞塞南对此惊讶不已。白河愁向众人解释道，刚才的波动并非任何攻击手段，而是他偏移了特异点的位相、令其崩坏后产生的余波。至此，塞塞南仍然不相信地球人能够解明特异点的相转移原理，但是他低估了白河愁的才智。在 DC 战争开始前，地球连邦政府和 EOTI 机关高层对于比安博士所预言的将要前来占领地球的虚空使者感到十分恐惧。塞塞南利用了这一点，通过尼布哈尔与地球的首脑接触，并向他们提供了黑洞引擎等多项 GUEST 所使用的超级科技。为了证明这些技术的有用性，古兰森在开发过程中不仅使用了来自 METEO 3 的 EOT 技术，其心脏部还使用了 GUEST 的特异点亦即黑洞技术。但是塞塞南在提供这项技术时，在其中的黑匣部分制造了一个位相偏移的特异点。一般情况下，普通的特异点只能令时空歪曲，而具有特定位相的特异点则能够令事相的发生几率产生变化，也就是说令偶然事件变得多发。经过这样的改造，只要古兰森持续存在，那么地球圈就会频繁地发生通常根本不会发生的重大事件，逐渐被混乱所包围。而塞塞南的目的就是利用这种混乱状态，并独占地球所拥有的军事技术，从而巩固他在佐沃克本国的地位。但这种技术即使在其本星也是被禁止的，因此一切都是暗地中进行的。白河愁虽然很早就弄清楚了特异点相转移的原理，但是因为找不到抑制其效果的能源而对其束手无策。但是暗脑一战，他终于得到了关于获取这种特殊能源的灵感，最终得以粉碎塞塞南的阴谋，并将其揭露给众人得知。当然，他清楚地知道阿忒巫尔拥有与监查官一派的秘密联络桥梁，无疑会将塞塞南的这一丑闻传达给他本国得知，最终令其丧失指挥权。

另一方面，白河愁利用之前三方秘密通信的数据样本，捏造了阿忒巫尔与塞塞南之间利用月球来换取停战协议的虚假影像，并通过阿忒巫尔自己的嘴巴说出了暗杀大总统并嫁祸钢龙战队的事实。这一影像已经被散步到了整个地球的互联网上，逐渐激发了民众对 GS 的疑心，并为阿忒巫尔的政敌制造了攻击的机会。不过白河愁的目的并不是立即令其下台，而是给钢龙战队制造洗清冤屈的机会，为他们赢得更多自由行动的空间。但是阿忒巫尔似乎对此并不在意，他不慌不忙地下令 GS 部队撤离会面地点。随后，GUEST 向尚未撤离的魔装机神及古兰森发动攻击，但因为看不到胜算而只得暂时撤退。在将比安博士委托自己保管的一颗特洛尼姆合金交给安藤正树后，白河愁也匆匆离开。魔装机神随后与从地球赶来的艾比丝等人汇合，一同返回钢龙战队报告之前发生的种种事情。



塞塞南

此时在地球上，白河愁散布在网络上的影像已经引起了极大的轰动，嘉士伯元帅乘机撤销了对钢龙战队的逮捕命令。这样一来，钢龙战队虽然依然无法得到连邦军的正式支援，但是总算可以免于被友军追击的风险。雅各布中将指示，今后钢龙战队将继续作为非正式的独立游戏部队存在，与威胁地球的种种势力战斗，但同时也可能需要对 GS 进行威力侦察或者主动出击，同时嘉士伯元帅也计划让钢龙战队参与日后对破灭者及 GUEST 的反攻作战。在下一步行动确定前，钢龙战队将在伊缇伊缇岛待命。

凶鸟复活

得到了正树带来的特洛尼姆合金之后，异鸟终于按照按照开发计划中的那样搭载了特洛尼姆引擎。随后，进行引擎测试的英格等人遭遇了 GS 的艾格莱塔（也就是原来的 Machinary Children 伍兹）。艾格莱塔揭露了英格的真正身分：原来英格其实是以伍兹本人为样本而制造的量产型 MC 第 22 号个体！监查官战争之后，伊格莱特·费夫在阿忒巫尔的帮助下侥幸生存，并加入 GS 继续 MC 的研究。新创造的量产型 MC 原本都是没有自我意识的个体，由艾格莱塔直接控制。但是英格却产生了自我意识并逃离了 Grand Christmas，这一切的原因连 GS 方都无法弄清。艾格莱塔对英格这个复制品却具有他所没有的念动力感到极度不满，一心想要除掉英格。面对艾格莱塔所驾驶的 GS 最新型机动兵器，异鸟·灰烬显得力不从心。虽然英格启动了特洛尼姆引擎，令灰烬瞬间产生了强大的爆发力，但是仍然处于紧急修补状态下的灰烬根本无法承受特洛尼姆引擎强大出力带来的反作用。此时黑焰猎手再度出现。阿玛拉发动了特洛尼姆 REV 引擎，使用必杀技攻击了并再度重创了异鸟·灰烬。英格在最后关头全力发动念动力力场才令机体没被立即击坠，但是原本那些作为应急修补措施而施加在机体骨架上的简易装甲全部被破坏，英格侥幸生存却陷入了重伤状态。



夏喃润



雀武王

濒死状态下的英格再度发动初次搭乘异鸟时所展现的超强念力，从正在前往伊缇伊缇岛途中的运输机上强行召唤来了黑洞引擎以及原本预定装备在完成型异鸟上的备用零件，并且在一瞬间将所有部件正确地组装在了破损的机体上。灰烬在此刻进化成了 EX 异鸟（EX EXbein），也就是全新的超异鸟。超异鸟爆发出的强大力量令阿玛拉和艾格莱塔大为吃惊并疲于招架。随后，钢龙战队终于赶到，与英格等人一起击退了 GS。但是英格再度力竭昏迷，超异鸟也因为过度使用而接近限界。战斗结束后，大家再次对英格的过去和 GS 的黑幕产生了疑点。虽然目前看来虚空使者再度出现的可能性并不是很大，但毫无疑问的是：GS 肯定与虚空使者或者其相关势力由某种联系。至于英格，蕾菲娜司令决定继续让他作为钢龙战队的一员战斗，即使将来他记忆恢复而倒戈相向，钢龙战队也会全力将他救回。另一方面，超异鸟经过博士们的调整终于真正达到了完成状态，但是仍有最后的装备暂时无法完成制造。

根据雅各布中将的情报，钢龙战队突袭了 GS 的研究基地，夺取了在这里开发的里科技机体 NV 单位。所谓 NV 单位，是骑士与公主机专用的超大型独立飞行武器库，可以提升其动力源 Res Arcarna 的出力变换效率，并大幅提升机体的火力和机动性。此时，破灭使徒瘟布拉带着拉

琪和文图斯赶到。由于 NV 单位的强化效果，乔什与拉琪、莉姆与文图斯之间的共鸣进一步加强，拉琪的意识一度逆流入乔什的脑内。而莉姆也了解到关于文图斯的使命的更多情况。战后，由于研究基地内没有其他关于 GS 黑幕的重要情报，钢龙战队只得带着 NV 单位及其开发者艾力克・王博士一同返回伊缇伊缇岛。

此时，在伊缇伊缇岛，Minaki 对迅雷进行了全面改造，并在斗真的建议下，取 LIOH 系统的谐音将其命名为雷凤。斗真强行搭乘上调整中的雷凤与量产型迅雷一战。尚未调整完毕的 LIOH 系统自动启动，大幅地激发出了斗真的潜力。在钢龙战队赶回并歼灭了量产型迅雷后，因为首次战斗而精神过于紧张、身体超负荷运转的斗真一时间失去了意识。但是没想到远峰博士在 LIOH 系统内秘密黑匣化的 BSK 模式突然发动，占据了雷凤的控制权，并重新将 DGG 系列锁定为目标，昏迷状态下的斗真被 LIOH 系统反控制。众人不得不强行中止雷凤的行动，并将斗真从机体内救下。同时，因为这一战的关系，伊缇伊缇岛的秘密基地可能已经暴露给 GS，蕾菲娜司令决定让钢龙战队立刻离港进行游击作战，以吸引 GS 的注意力。而斗真也开始接受琉妮、阿克塞尔等人的特训指导。

去来交叉点

在进行侦查任务的过程中，阿葵等人遭遇了麦迪乌斯以及测试中的 TE 吸收器 8 号机和 9 号机。艾尔岱为了令 AI1 进一步成长，命令 AI1 控制麦迪乌斯杀死阿葵，但是 AI1 却再度产生了异常。自律合金失去了控制开始肆意膨胀，包围了阿葵的机体以及麦迪乌斯的驾驶舱，而之前被吸收的雨果竟然安然无恙被排出麦迪乌斯之外。在阿尔贝洛被合金吞噬前，艾尔岱告诉他，他儿子胡里奥早就已经死亡，米塔尔一直以来只是用复活他儿子打幌子来利用他而已。最终，阿尔贝洛带着一腔怒火被自律合金吞噬，成为 AI1 和麦迪乌斯的一部分，而合金的暴走也终于停止。就在这时钢龙战队赶到，艾尔岱命令 AI1 控制麦迪乌斯撤离。经过此战，雨果重新回归，艾力克・王博士在离开前 GS 前也盗取了米塔尔制造的维生药品，而且钢龙战队同时得到了 2 台新型的 TE 吸收器。

连邦军统合参谋本部开始将圣地夺还行动（レコンキスタ）和破冰者行动纳入实施准备阶段，打算兵分两路，夺回被 GUEST 占领的月球各重要基地，并攻略破灭者老巢所在的南极里科技研究基地。另一方面，破灭使徒察觉到了钢龙战队尤其是乔什和莉姆的成长对他们越来越具威胁，于是制定了计划令拉琪和文图斯自爆，将乔什、莉姆以及钢龙战队全部炸死。随着心灵的共鸣，乔什和莉姆发现拉琪和文图斯虽然是破灭之王创造的使者，但内心深处其实还是有求生的欲望。为了抑制爆发的规模，莉亚娜打算代替文图斯去控制破灭之王的力量流入，但是最后关头克丽丝牺牲了自己、代替莉亚娜拯救了大家。随后，拉琪和文图斯将昏迷的乔什和莉姆送回了先行撤离的钢龙战队。



白雪公主

稍后，艾克塞莲感应到阿尔菲弥陷入危机中，发现杜邦已经攻击并夺取了阿尔菲弥所拥有的真正原生种核心，而阿尔菲弥也与核心一同被吸收进了全灵鬼机体内。原来杜邦从艾尔岱那里得知了他和阿莉艾尔身为理想种试验体只具有数年生命的真相。为了获得更强大的力量、超越寿命的极限，杜邦决定使用原生种核心的神奇能力建立新的秩序，而他则会作为支配者来管理存在于这世界中的能量奔流。战斗中，杜邦无法完全控制原生种核心的力量，全灵鬼陷入出力低下状态。就在响介等人打算击坠杜邦时，之前一直协助钢龙战队的三神仆突然出现，并开始向钢龙战队进攻，杜邦则乘机逃脱。三“神仆”也随后撤退。战后，众人发现伊露伊从钢铁号上消失，舰内任何设备都未能记录下其行踪。原来在刚才的战斗中，夏喃暗中派遣仙狐蓬用法术潜入了钢铁号，并施法唤醒了伊露伊作为巴拉尔之神巫女的记忆，将其带回了巴拉尔的大本营。



杜邦

稍后，钢龙战队接到雅各布中将的消息，统合参谋本部即将开始执行圣地夺还行动，而钢龙战队则被指派前往南极参加对抗破灭者的破冰者行动。但是由于破冰者行动开始执行尚须一段准备时间，所以钢龙战队需要前往宇宙待机，从南极上空监视破灭者的动向，同时还需要在后方关注参与圣地夺还行动的连合舰队的集结情况，以备不测。由于在之前的战斗中，钢铁号的特斯拉引擎受到“守护者”（连邦军给三神仆所起的代号）攻击而破损，飞龙改只得先行进入宇宙待机。

地球封印



白河愁

就在飞龙改进入宇宙后不久，巴拉尔之园出现在地球上空，其周围的强大结界在连邦军的广域杀伤性武器攻击下毫发无损。随后，巴拉尔之园中心部位的高塔发射出强大的能量波，一个巨大的能量场覆盖了整个地球。俗界桃源乡终于完成！与破灭者的次元断层不同，巴拉尔设置的俗界桃源乡并不会阻碍太阳光线和红外线进出地球，因此不会引起自然灾难。但是这个结界与破灭者的次元断层一样阻挠了地球本星与外太空的通信和交通，使得双法无法进行沟通和联系。另一方面，破灭者也发现了俗界桃源乡的存在，与此同时他们在地球上的活动暂时沉寂化，而南极大陆的次元断层也发生了变化：其覆盖面积逐渐缩小，高度却逐渐增加，在俗界桃源乡上制造了一个瑕疵。

由于无法与统合参谋本部取得联系，蕾菲娜司令决定率领飞龙改加入圣地夺还行动，对抗在宇宙的 GUEST 军。作战中，原监查官的指挥官梅基博斯突然出现。他向钢龙战队表示，自己是奉佐沃克枢密院的特命前来终止塞塞南的私斗的。原来梅基博斯的祖国叫做佐沃克星间共和连合，主要分为佐格尔和沃尔嘉两大派阀，也就是地球人所认为的 GUEST 和 INSPECTOR，而枢密院则是佐沃克的最高行政机构。由于白河愁的揭发，枢密院已经掌握了塞塞南为了私欲改造特异点的证据。梅基博斯这次就是代表枢密院前来结束佐沃克与地球之间的战争，并将塞塞南召回本国受审的。但是塞塞南以遭人陷害为借口，拒绝接受枢密院的命令，并以月球摇篮为据点对抗梅基

博斯带来的佐沃克部队和钢龙战队。随着塞塞南的阴谋被揭露，他的三个副官也站到了梅基博斯这边。而白河愁一行也表示愿意加入钢龙战队对抗GUEST的残余部队，他的目的是为了报塞塞南利用他达成私欲之仇。集合了多方战力之后，众人降落到月球表面，击败了塞塞南和他所驾驶的拥有广域战斗能力的超大型机动兵器。不甘心失败的他启动了自爆装置，与他的野心以及他那些阴谋计划背后的众多秘密一起消失在月球的上空。战斗结束后，梅基博斯让塞塞南的副官们终止与地球方的战斗，同他带来的佐沃克军队会合并等待下一步命令，而他自己则继续与钢龙战队同行，以期和地球连邦政府高层进行进一步接触。



随着GUEST军的后退，月球终于重新回归了安全的状态。在白河愁的建议下，飞龙改来到了南极上空巴拉尔和破灭者双方结界的交汇处。他们首先利用海佩利昂的4台特斯拉驱动器制造出完全镜面球形空间Discreet Sphere（理论上球形空间内外为不连续宇宙，能够切断通常的时空连续体），在结界交汇的境界面切开一个入口；再利用古兰森的歪曲力场将摩擦产生的余波向外扩散、不断扩大缺口；最后由飞龙改展开Break Field直接突入，沿着破灭者的结界向地表滑落。虽然成功降落在南极大陆上，但是却被破灭者的大军所包围。就在大家打算紧急出击时，守护者神仆出现，消灭了破灭者军势，并且没有向飞龙改发动攻击而直接撤退。随后，飞龙改接收到钢铁号的信号，钢龙战队再度合二为一。

经过两支分队互相交换情报后，蕾菲娜司令了解到，钢铁号在巴拉尔展开结界后就接到统合参谋本部的指示，对GS的大本营Grand Christmas进行强袭。在这次行动中，GS的各个部队被系数歼灭，艾格莱塔、伊格莱特·费夫等人战死。艾尔岱在枪杀了米塔尔博士后，亲自操纵搭载了AI1的TE吸收器10号机魔狱狼犬（ガルベロス）出击，也在这场战斗中被击坠。决战中，阿忒巫尔本人搭乘的GS旗舰Air Christmas也被超异鸟的最终装备黑洞爆击炮轰沉。虽然对GS的战斗获得了彻底的胜利，但是阿忒巫尔的真正目的、英格的身世之谜最终也没能解开。随后，按照统合参谋本部的指示，钢铁号又赶赴南极参加破冰者行动，正好赶上飞龙改降落至地球，双方才得以汇合，共同参加对破灭者的最终作战。钢龙战队在拉琪和文图斯的帮助下穿过结界，成功来到真实之门外围。



黑焰猎手

破冰者行动



破灭之王

钢龙战队深入南极基地冰面之下，来到真实之门遗迹深处。在这里，他们看到了一个巨大的神秘装置。身为里科技者的克里夫以及破灭者的文图斯和拉琪都表示从未见过这个装置，不过文图斯感应到破灭之王就位于装置之后。但是隆盛、彩以及楠叶、布里特居然表示对这个装置有似曾相识的感觉。吼太和阿克塞尔则认出，这个装置就是在异世界“无尽边疆”所存在的“Cross Gate”，是连接不同时间和空间的传送门。战士罗亚则进一步确认，时空门同时存在于多个世界，凡是有时空门存在的世界都会遭受战火的摧残。而英格和白河愁一样，对“Cross Gate”这个名字有印象，对装置本身却无任何既视感。

击败了最后的破灭使徒伊格尼斯和瘟布拉之后，时空门发动，破灭之王被召唤到这个世界。破灭之王是要消去一切事物、将无限广大的宇宙回归至原初之暗的存在。“佩尔菲克缇（ペルフェクティオ，意为‘完全’）”这个名字只是他降临这个世界所用的肉体的名字，而这个肉体就是乔什的父亲费里欧。费里欧在南极遗迹中找到的“钥匙”，其实是破灭之王用来调查智能生命体心中的负面波动的工具，而骑士和公主机的SPT系统就是最接近“钥匙”的存在。SPT系统是古代文明人对破灭者所拥有的真正的“钥匙”改造而来的，古代文明人建造了封印殿来阻止破灭之王降临，制造并将SPT系统和Res Arcana保存了下来。所谓“钥匙”真正的秘密，不管是古代文明人，还是费里欧都没能彻底解明：凡是接触“钥匙”的人，在获得知识的同时其灵魂也会被侵蚀，最终成为破灭的引路人，也就是所谓破灭使徒。虽然SPT系统接受过古代人的改造，并非真正的钥匙，但如果长期接触，最终也会令接触者化为破灭的使徒。

破灭之王利用费里欧的知识召唤出了巨大的机动兵器作为自己的机械分身，其真身仍在时空门的另一侧无法完全进入这个世界。如果不能击败这个分身，让破灭之王彻底穿过时空门，世界就会遭到灭顶之灾。面对强大的破灭之王，负面波动席卷了整个钢龙战队，被绝望包围的勇士们甚至无法随意控制自己的身体。危急关头，骑士机的动力源Res Arcana发出耀眼的光芒，伊露伊的声音传到了众人的耳中。她发动了“最后的力量”激发了钢龙战队内心的希望，而不服输的“心”通过SPT系统赐予了众人不受负面波动影响的力量。希望和生命的正能量超越了负面能量，切断了破灭之王的力量来源，使其分身无法再生。最终，破灭之王终于被钢龙战队击退到时空门之后。最后，文图斯牺牲了自己，与活在他心中的克丽丝的灵魂一同完成了时空门的封印。

随着破灭之王的溃败，南极次元断层也同时消灭，巴拉尔的俗界桃源乡终于覆盖了整个地球。被文图斯和克丽丝封印的时空门虽然依然保持着高能量反应，却没有再出现新的传送征兆。就在钢龙战队决定向巴拉尔之园进军之时，本来已经在GS大本营被击坠的魔狱狼犬和消失多时的全灵鬼一同出现在了时空门前面。原来艾尔岱和AI1依靠魔狱狼犬机体内的自律合金在之前的决战中逃过一劫，为了追寻更加强大的力量，他们选择了和杜邦联手，而拥有无限能量的时空门正是他们最大的目标。杜邦不顾一切地将时空门内涌出的能量吸入原生种的核心之中，但是没想到这反而激活了沉睡中的阿尔菲弥的意识，使得她得以脱离伪核的控制。而艾尔岱眼看杜邦失败，再一次促动AI1进化。吸收了时空门之力的AI1核心开始巨大化，将整个魔狱狼犬和全灵鬼都吸入体内，并且仍在不停膨胀，成为了真正的“All In 1”。但是艾尔岱漏掉了一点：早在之前，阿尔贝洛已经被AI1和自律合金吸收。此时阿尔贝洛再度觉醒了自我意识，并反过来影响了AI1和自律合金。在阿尔贝洛最后的怒吼下，雨果等人奋起直击，将AI1以及与之融合的艾尔岱打成了无数的碎片。

游戏文化

读游戏

封印战争

在前往巴拉尔之园的途中，钢龙战队又一次被拉入了限仙境。这一次巴拉尔的首领孙光龙亲自驾临。他操纵的是四灵之超机人应龙皇，传说中的四龙之长，同时也是所有超机人的头领、俗界桃源乡的守护机。孙光龙虽然号称巴拉尔首领，态度却十分轻浮，但是从他的口中钢龙战队终于确认，原来伊露伊就是巴拉尔之神的巫女，总人尸解计划的关键。孙光龙告诉众人，在太古之昔，古代人为了对抗百邪而制造了超机人，负责统领超机人的就是巴拉尔之主、地球的守护神“钢伊甸”，而孙光龙本人则是在钢伊甸漫长的休眠中被赋予守护地球任务的神之代言人。四灵和四神的超机人集合在巴拉尔之神麾下，而四罪和四凶的超机人则反叛到百邪一方，最终成为了妖机人。巴拉尔与百邪之间的战争因为超机人的阵营分化而变得更加激烈，这场战争后来被称为“机人大战”。也正因为这个原因，在一些传说中超机人被认为是会给世界带来灾厄的魔神。孙光龙对楠叶说，龙虎王和虎龙王在机人大战中背叛了钢伊甸，站在了百邪一方。但是楠叶和布里特并没有被孙光龙的谎言欺骗，他们坚定地相信一直以来和自己一同为了保护地球而并肩作战的龙虎王和虎龙王，认为他们一定是因为其他理由才会与巴拉尔做对，而这正说明了巴拉尔并非真正的地球守护者。听到楠叶和布里特的慷慨陈词，泰北感应到武雀王灵魂的悸动。

战斗中，得知一族命运真相的库库露幡然醒悟，与钢龙战队一起挑战巴拉尔。钢龙战队的实力显然超出了孙光龙和夏喃等人的想象，雀武王和应龙皇先后遭到重创，而武雀王拒绝了泰北修复装符的法术。夏喃打算用南北二仙特有的强执术强行激发出两机的潜力，却被泰北制止。一向达观的泰北认为万物生生流转，总是在不断变化，即使是身为仙人的他们也逃脱不了宿命的变化，这就是所谓天命：当巫女伊露伊找到了新的守护之剑时，原本作为守护者的仙人们的命运也发生了改变，而这一切意志和事相在太极之内早已注定。随后，雀武王以及夏喃、泰北，与孙光龙、应龙皇一起，全部消失在爆炸的火花之中。

随着仙人们的消灭，钢龙战队被传送回通常空间，他们最后的目的地就是巴拉尔之园。而出现在众人面前的影像，竟然是成人样貌的伊露伊。



这个成人伊露伊告诉钢龙战队，钢龙战队应该作为她所选定的守护之剑，与钢伊甸一同保卫这个最后的乐园。在太古时代，为了躲避大灾厄而从时空另一方来到地球的古代人创造了钢伊甸和巴拉尔，用来保卫这个他们所选定的最后的乐园。最初的强念者奥古斯都・钢伊甸将强念者的血脉输入到地球人类身上，由这些强念者代替钢伊甸和神仆守护地球。但是随着时间的流逝，强念者的血脉逐渐与普通人混合、消失，偶尔通过隔代遗传的方式会出现拥有强念的人。巫女伊露伊，还有楠叶、隆盛等人都是因为这个原因才拥有的念动力。伊露伊认为钢龙战队虽然拥有守护地球、为地球而战的愿望，但正是这种愿望才会给地球带来更大的灾难，所以她才要封印地球。而所谓封印的真正含义，不仅仅是用俗界桃源乡的结界包裹整个地球，还包括抹杀全部居住在地球外的人类，不让任何人靠近地球，同时也不许任何人离开。为了防止地球上出现内战，钢伊甸还要施行总人尸解计划。经过尸解成仙的人，将在俗界桃源乡包围的地球上安稳地生活，不受一切外界地干涉。



孙光龙

为了阻止伊露伊攻击月面都市和殖民卫星，蕾菲娜司令果断下令攻击巴拉尔之园。艾比丝和楠叶等人都相信这个成人形态的伊露伊并不是真正的她，很有可能受到了钢伊甸的控制；而钢伊甸也不是什么地球的守护者，所以龙虎王和虎龙王才选择了与其对抗。在钢龙战队的奋战下，巴拉尔的神仆和机动兵器军团被悉数消灭，钢伊甸终于从王座内现身。艾比丝对着钢伊甸发誓，一定会救出那个温柔的小伊露伊，然后完成那个永远在一起的约定。艾比丝的话激活了成人伊露伊体内的小伊露伊的意识，而这个意识通过钢伊甸传递给了所有钢龙战队的成员。白河愁由此发现：钢伊甸与其核心的巫女伊露伊没有完全同步，这给钢伊甸带来了副作用，因为伊露伊对念动力者以外的思念也产生了过敏反应，而钢龙战队的存在和强大的意志则进一步加剧了伊露伊和钢伊甸之间的不协调。

钢伊甸为了获得更强大的力量来对抗钢龙战队，打算将伊露伊强行切离系统并彻底消灭。在响介的鼓励下，大家决定使出全力打倒钢伊甸，然后趁伊露伊被钢伊甸分离的那一瞬间将她解救出来。随着钢伊甸受到来自各方面的致命攻击，其系统逐渐崩溃，巴拉尔之园周围的结界开始消失。但是当大家准备前去救出伊露伊的时候，伊露伊却拒绝了大家的帮助：因为作为钢伊甸系统核心的她一旦离开，继续在钢伊甸内部的念力就会一下子全部解放出来，给地球内外带来难以估量的灾难。伊露伊打算留下来，利用自己剩余的力量与钢伊甸的念力相抵消，共同进入休眠状态。

古之忌忆

就在众人不知所措的时候，Air Christmas 突然出现在巴拉尔之园，并对钢伊甸发动了攻击！原来阿忒巫尔预先在 Air Christmas 上安装了空间转移装置，在决战时假装被钢龙战队击坠，实际上就是在等待钢龙战队帮他消灭一切阻挠他计划的障碍。而如今他的目的已经达成，他再也不需要掩饰自己的身分。阿忒巫尔先是命令阿玛拉攻击了 Air Christmas，打算将李林顺和尼布哈尔一同灭口。随后，他念动真言，控制了英格的身体，令其代替伊露伊成为人造的钢伊甸核心。随后，阿忒巫尔又将其暗中再生的 AI1 放出，并利用 AI1 融合了整个钢伊甸系统。强大的能量四处奔流，将钢龙战队拉入了一个异空间中。

大家很快就发现自己所处的异空间竟然是时空门的另一侧。在集合了众多因子后，阿忒巫尔失落的记忆之轮与虚忆的碎片逐渐连接，他也以新姿态出现在钢龙战队的面前。这个将融合了南极时空门的 AI1 与钢伊甸合二为一的巨大魔神之姿，正是阿忒巫尔的“真体”，即新人祖(アダマトロン)。原来阿忒巫尔并非地球人，他的真实身分是尤泽斯・哥察，是泽・巴尔玛利帝国监察军——也就是虚空使者一方的人。METEO 3 降落地球以及 L5 战役的幕后黑手都是他，同时他也制造了包括英格拉姆、薇莱塔和阿玛拉在内的巴尔榭姆人造人系列。英格是尤泽斯为了控制钢伊甸而创造的人造“巫子”，是他所制造的巴尔榭姆系列与伊格莱特・费夫的 MC 系列的混合体中惟一一名成功获得强念的个体。他故意抹去英格的记忆并将其送入钢龙战队，以期通过激烈的战斗令其获得



尤泽斯

更强大的力量。此外，他还协助里科技者费里欧进行研究，以期解开真实之门的秘密，发现隐藏在地球上的时空门和钢伊甸。

在巴尔玛帝国的传说和文献中记载有时空门和钢伊甸的事迹，同时这些名词也存在于尤泽斯本身的虚忆中。所谓虚忆，指的是经过一大劫的再有生而继承下来的记忆，即所谓前世记忆。一大劫本是佛教用语，世界从诞生至毁灭共分为成劫、住劫、坏劫、空劫这四劫，这四劫所经历的全部时间即为一大劫；而再有生则是指经过一大劫之后依然保持着同样的外貌、品性以及能力。四劫是宇宙的真理，不管人们是否存在虚忆，宇宙总是会经历破界和再世的反复轮回。有的人再世之后完全变成了别的形貌，而有的人则是真正的“再有生”，拥有虚忆的人多数是后者。只有极少数人才能得知再有生的真相，依靠自己的意愿超越四劫，完成再有生。尤泽斯和英格拉姆都是这样的人。但是这一世的英格拉姆还没有觉醒虚忆就已经在L5战役阵亡，所以无法阻止尤泽斯的阴谋。一直以来，尤泽斯都好奇自己为什么会有关于时空门和钢伊甸的虚忆，好奇自己究竟是何人、从何方而来。所以为了连接虚忆的碎片，他制定了复杂的计划，并开始着手实施。最开始，他只是为了找到一切的起因，找到一直束缚着他的因果枷锁的开始和原因。但是随着他了解了虚忆的真相，他的目的已经转变。他从时空门中得到了阿卡夏变动因子，那个在前世中他企图自己打造的时空变动系统（Crossgate Paradigm System）所缺乏的因子。当他完成这个系统之后，他就能随意操作因果律，拥有全能之力、真神之力。对他来说，起因已经不再重要，因为他能够斩断过去的因果、因缘、虚忆和忌忆，对他来说巴尔玛帝国皇帝、监察者、监查者以及“神”都已经不能阻止他。他要毁灭束缚他的一切事物，创造出更新的新世界，并为其制定规范，重新构筑因果、因缘以及轮回，超越四劫成为人类新的祖先，即所谓“新人祖”。

激烈的战斗中，新人祖体内的伊露伊用最后的力量将英格送出体外，自己则留下来封印钢伊甸机体内蕴含的念力。与此同时，遭到背叛的李林顺驾驶Air Christmas前来向尤泽斯复仇。虽然李林顺的一击对尤泽斯并没有造成重大伤害，但是他借此测定了转移坐标，利用尤泽斯安装在战舰上的空间转移装置进入新人祖内部进行自爆。在双重作用下，超异鸟被排出体外。尤泽斯企图再次用真言控制英格，但是却无法生效。这是因为现在新人祖内部的是真正的钢伊甸巫女伊露伊，这使得尤泽斯无法完全控制时空变动系统，所以他才会陷入对钢龙战队的苦战之中，因此也无法继续操纵英格。身为钢伊甸巫女的伊露伊与钢龙战队相互作用的念力使得双方心意相连，成为了能够打倒尤泽斯的力量来源。尤泽斯不理解，为什么他凑齐了这么多因子依然会走向被击败的命运。英格则指出：尤泽斯的前生里并没有自己的存在，所以虽然他在今生做到了以前没能做到的事情，但是英格则成为了他的新的命运变动因子，使得他所做的一切都成为了泡影。激战之后，钢龙战队终于击败了尤泽斯，新人祖随之崩溃，内部庞大的能量引发了巨大的爆炸……

战争之后

当众人从爆炸的空白中恢复过来时，发现自己已经回到了正常的宇宙空间。新人祖和钢伊甸、巴拉尔之园消失得无影无踪，但是一度被吸收的南极时空门现在则留在了宇宙空间里。这从另一个侧面证明了时空门是无法被破坏的，自古以来即是如此，今后也将继续存在于这个世界中。但是，关于究竟是什么人为了什么目的制造了时空门的这个问题，众人还是没能找到答案……

战斗结束后，一切都开始改变了。对于时空门，新政府已经开始甄选调查队员，部分钢龙战队成员将会入选调查队。对时空门的监视和警戒任务暂时会交给参与圣地夺还行动的连合宇宙舰队负责，钢龙战队将在舰队抵达后返回地球。由于阿忒巫尔的身分被揭穿，现行政权基本处于崩坏状态，GS相关人士都遭到逮捕和调查。钢龙战队的军籍剥夺处分也已经收回，关于格莱恩前大总统被暗杀的的事件调查也在稳步进行，相关罪名的洗白也是迟早的事情。另一方面，梅基博斯代表佐沃克枢密院向地球政府表示，鉴于此次在地球圈发生的一系列事件，枢密院对地球人的看法开始转变。但是由于双方的高层现在还都处于焦灼状态，所以佐沃克暂时并不打算和地球签订任何条约，但是会对地球圈采取不介入的态势。之前驻留在地球圈的佐沃克部队已经撤离，而梅基博斯则会担任特使直接与地球政府进行谈判沟通。通过梅基博斯，众人得知佐沃克从未与巴尔玛帝国发生过直接的大规模星际战争，而只是在边境地区与类似白星的自动行星及其机械化军团之间的小规模竞冲突，因此对于巴尔玛本国的情报也不甚了解。

在上级的指示下，钢龙战队的非军职队员可以在自宅待机，军职人员则在水鸟岛等候具体处分意见。一周后，事情基本平息，安藤正树等一行人返回地下世界处理朗格兰的事务。极东支部的肯尼斯将军下马，雷卡将军复职，钢龙战队得以回归伊豆基地。虽然关于钢龙战队今后的待遇还在进一步检讨中，但他们又一次拯救了地球的功绩却得到了高层的认可。各个成员的生活也逐渐回归了日常。艾比丝和楠叶计划着在休整的同时要全力寻找伊露伊的下落。当然，他们并不知道，巴拉尔的仙狐蓬已经在暗中偷偷救下了巫女伊露伊，完成了泰北师傅交待他的最后的任务……

异鸟·灰烬





伊露伊



编后语

从2007年末的《机战OG外传》到如今的《第2次机战OG》，中间足足有5年时间，周期比奥运会还长（笑）。本作的故事融合了《EX》、《第4次》、《α》、《第2次α》、《D》、《MX》等多部作品，一口气打下来着实解恨。《第3次α》的故事想必要等到以后了，一想到大雷凤就让人对新作充满了期待。但看到掌机上那一大票排队等待加入的作品，还有本身故事就没说完的“《Z》系列”，不禁让人感觉《OG》故事的完结似乎遥不可及。这里只希望下一部作品不要再让我们等上5年，作为玩家可没有那么多的5年可以等待啊……

多边共享



让くまモン来治愈一下你吧！

狼来了 提供

多边趣闻

2011 年日本本土曾经举行过一次“治愈角色格兰披治”的全国性大赛，最后熊本县的吉祥物“くまモン（一只有腮红的黑熊）”凭借其圆滚滚的眼睛和可爱的笑容取得了大赛的冠军。如今以这位治愈系霸主为主角的游戏《くまモンとキャッチだモン！》登陆到 iOS 和 Android 平台上啦。

游戏的玩法很简单，只需通过触控来左右移动头顶簸箕的くまモン，接住从上往下落的熊本县特产或名物即可取得对应的点数，但要注意躲开落石等其他危险物，不小心接到簸箕里的话会损失 1 点生命值，如果在画面左上方的 3 点体力值都耗尽就会 Game over 咯。特产和名物的种类繁多，从一般的不知火（一种长得像柑橘的水果）到芥末莲藕，甚至还有加藤清正的盔甲，另外只需接到くまモン的标志即可回复 1 点体力，满体力时取得则会变成 1000 点分数。心动不如行动，只要在应用商店中搜索“くま（日语发音 ku ma）”就能在前面几项里找到这款清新可爱的免费卖萌游戏。



▲据调查，99%的美眉都喜欢くまモン，各位懂的。



▲除了落石外，骷髅、虫子和杀人蜂也属于危险物。



▲越往后东西落下的速度越快，而且落物的密度也越高。

《刺客信条》网络“ASSASSIN'S CREED NETWORK”上线

铃 提供

多边趣闻

《刺客信条》网络是一个网站，玩家可以在此查看各平台《刺客信条》作品的各项数据。目前网站的主界面主要是以当前最为热门的《刺客信条 Ⅲ》为主，关于本作的信息更新也是相当迅速。

要想使用网站的完整功能，玩家需要登录自己的 UPLAY 账号，登录后各项个人数据都会显示出来，包括奖杯或者成就的取得情况，还可以自定义自己的玩家档案，甚至向好友发起挑战。《刺客》历代的完成度在这里也是能够查看到的，不过暂时没有看到一代的相关数据，可能是因为初代《刺客》并未支持 UPLAY 系统的缘故。另外，本网站还允许玩家查看“《刺客信条》系列”相关的 UPLAY 点数获得明细，有感兴趣的内容可以直接于网站兑换，觉得在游戏中登录 UPLAY 系统比较麻烦的玩家可以尝试使用这种方法。



《街头霸王×洛克人》发布

洛克 提供

多边趣闻



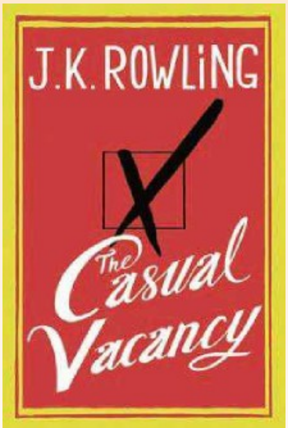
本作是为了纪念知名游戏《洛克人》诞生 25 周年而开发的经典混搭式游戏，感谢其这么多年来为 Capcom 带来巨大的成功，在游戏中玩家依旧控制经典角色洛克挑战《街头霸王》中的 8 名角色，这 8 名角色刚好对应 8 个关卡。从几小时的游戏体验来看，本作的关卡难度并不高，只要是系列老玩家皆能轻松过关。不过几个 BOSS 的实力非凡，虽然动作模式非常具有规律性，但其血槽旁边有一条能量槽，在战斗中 BOSS 会积蓄能量，当能量蓄满之后便会发动各种威力强劲的必杀技。

本作目前只有 PC 版，如果没有对应的手柄，还请各位用键盘游戏……游戏的默认键位是 WASD 对应↑←↓→，KL 对应攻击和跳跃。在游戏中 F2 后可以自行设定按键，而 F4 可以调整窗口大小。

哈利波特们的成人礼——《偶发空缺》

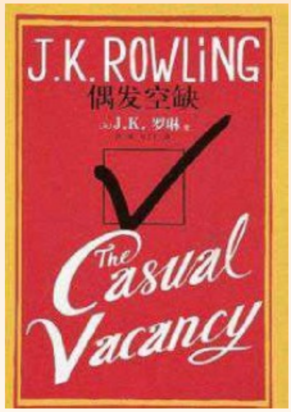
稀饭 提供

哪怕是在《哈利波特》系列”尚未完结时，就已经有消息称作者J・K・罗琳正在计划写一部完全不同于自己成名作的成人向作品，然而直到今年，各位中国读者才得以见到这部传闻中的作品。《偶发空缺》从任何方面来说都和《哈利波特》有着本质上的分别，书中不再有魔法、霍格华兹学院和魁地奇球赛，也不再有正邪善恶之争，政治纷争和欲望冲突成了故事的中心，围绕着一个英国小镇中贫民区“丛地”的归属与处置，镇上众人展开了暗流汹涌的政治角力，这当中还包含着各家人自身的内部冲突和变化。故事中不但登场人物众多，许多在《哈利波特》系列中根本无法想象的成人元素也在其中现身，性只是最普通的一种，青春期自虐、家庭暴力、毒品和剧烈的争吵不时出没，为整个故事添上了更多



的现实感。

毫无疑问，《偶发空缺》是J・K・罗琳在新尝试中达到的另一个高峰，尽管这个高峰恐怕并不如《哈利波特》般地瞩目，但却从各个方面证明了罗琳作为一个作家的实力，也轻松地打破了她用多部《哈利波



特》所留下的类型作家形象。但从笔者个人的阅读感受看到，其实这本作品本身的主题更多地是关于情感和家庭，某种程度上，连小镇中的政治冲突其实也类似于家庭矛盾，因为在一个几乎人人都认识对方的小圈子中，政治矛盾无可避免地会和不同人之间的联系产生连锁反应，而且，和多数内部矛盾一样，这种纷争并没有真正意义上的胜利者，每个人都为自己的欲望而战，但结果往往不会如所有人所愿地那样发展。

对于读着《哈利波特》们长大的读者来说，《偶发空缺》或许是一部有点过于生涩的作品，尽管当中的人情世故都是成人习以为常之事，但对于刚刚脱离校园面对社会人生活的“哈利波特”们来说，这些“麻瓜”们的习惯却往往会令人摸不着头脑，在这一个层面看来，《偶发空缺》或许是罗琳赠给那些看着她作品长大的孩子们的另一份礼物，当他们终于能够读懂《偶发空缺》时，也就意味着他们已经长大成人了。

而在不久前，英国电视台BBC宣布将会把《偶发空缺》改编为电视剧，目前因为该剧还没有进入开发程序，所以具体有多少集多少季尚不清楚，但预定会在2014年登场，希望这部作品的读者们可以期待在一年多后于大荧幕上看到这部电视剧的登场。

究极的便当

伽蓝 提供

“《潜龙谍影》系列”以及“《最终幻想》系列”已经陪伴PlayStation平台走过许多的风风雨雨，为纪念两系列诞生25周年之际，SCE举办了特别的纪念活动，活动中邀请了两大系列的制作人小岛秀夫以及北濑佳范，并向他们授予名为“究极的角色便当”的便当。在这个活动中，制作人的风头甚至被这两盒小小的便当抢去，为什么这样说？看看下面的便当造型就知道了！



“《最终幻想》系列”的便当制作十分精美，第1层由萨菲罗斯、扎克斯以及克劳德等三大人气男性角色并排而成，2层则是莫古力加陆行鸟的组合，这么可爱的便当，你舍得吃掉吗？

相信小岛秀夫在打开“《潜龙谍影》系列”的便当盒时一定惊出了一身冷汗，看看第1层老蛇、Big Boss以及雷电仿佛被斩首的造型就不难想象了，这真的有人敢吃吗？而第2层唱主角的则是系列中代表性道具纸箱，让人会心一笑。







◀“陆行鸟的头和莫古力的头，你们真下得去口吗？还有旁边的彩色豆子是什么？嘎嘣脆吗？



►纸箱子这么多，要把它们当其他来吃真要先做足心理功课呀。话说底下的沙子也可以拿来吃吗？“

快来感受足球卡片游戏WCCF的魅力吧！

WORLD CLUB Champion Football™
国际俱乐部 冠军足球

■制造商：精文世嘉
■类型：足球卡片游戏
■操作方法：专用控制器＋球员卡



WORLD CLUB Champion Football

国际俱乐部 冠军足球

All trademarks and player rights are granted by respective owners.

全新足球卡片游戏，震撼登场！

收集自己喜爱的球星卡，打造个人专属的冠军球队吧！



全国各大游戏娱乐场所火热运营中！ 详细店铺信息如下

北京
北京乐酷电玩俱乐部
北京金银岛英雄联盟
北京大玩家石景山万达店
北京大玩家 CBD 万达店
北京盖姆龙电玩俱乐部

辽宁
大连东方英雄福佳店

天津
天津莱利乐园彩悦城店

江苏
常州神采飞扬莱蒙店
南京风云再起狮子桥店
苏州神采飞扬印象城店
苏州汤姆熊富仁坊店

上海
上海汤姆熊新世界店
上海汤姆熊五角场万达店
上海汤姆熊 96 广场店
上海汤姆熊南方商城店
上海汤姆熊中山公园龙之梦店
上海汤姆熊正大广场店
上海汤姆熊光启城店
上海神采飞扬虹口龙之梦店
上海风云再起迪美店

浙江
杭州神采飞扬西城店
杭州神采飞扬国信店
宁波神采飞扬鼓楼店
温州益智乐园纱帽河店
温州益智乐园茶山店

广东
东莞反斗乐园星河城店
佛山梦幻谷
广州环游乐园天河城店
广州城市英雄中华广场店
广州大玩家白云机场万达店
广州环游乐园星力壹号店
惠州反斗乐园华贸天地店
深圳反斗乐园港隆城店
深圳反斗乐园中心城店
深圳星际传奇 KKmall 店
深圳反斗乐园国投店
深圳反斗乐园太阳广场店
深圳反斗乐园保利店
深圳天空之城海岸城店

湖北
武汉真快活国际广场店

湖南
长沙城市英雄

陕西
西安灿烂阳光

重庆
重庆城市英雄杨家坪店

四川
成都星际传奇九方店



关注游戏微博，赢取［PS Vita］。

关注游戏微博并转发活动贴，将有机会赢取［PS Vita］一台，共五台。

详情请关注 WCCF 微博活动专贴。
微博地址：http://weibo.com/wccfchina

微博搜索 WCCF 国际俱乐部 冠军足球 搜索

美女Pinky的WCCF体验报告！



大家好，我叫Pinky。今天是第一次接触WCCF这款游戏，还请大家多多关照咯。



开始这款游戏时呢有个准备工作，就是需要从柜台购买一个新手包。
新手包里包括11张球员卡片和1张教练卡，有了这个我们就可以开始游戏了。
非常感谢卖新手包的美女姐姐，哈哈哈~

球员卡就是一张正面为球员照片，反面是相关数值的游戏卡片。
游戏机台可以识别这种球员卡片，然后将其反映在游戏中。
将新手包里附赠的11张球员卡片按照他们的球场合适位置摆放在机台上，然后插入教练卡 就可以投币进行游戏了。
你要我问我怎么知道他们的合适位置的？哈哈，因为卡片背后都有他们的擅长区域，就算对足球一无所知的Pinky我也可以依样画葫芦嘛。
游戏开始之后就是新教练卡注册程序了，球队名称嘛，暂时保密。

注册完教练卡，就可以进行团队训练了，要想踢得好我觉得跑得快很重要，所以大家都给我进行速度练习吧！再把大家都练趴下之后，团队的实力有了很大的提升！

进行完团队训练后就应该对球员个人进行特训了，这款游戏的特点就是能够识别球员卡嘛，



所以只要轻轻移动球员卡片就能对指定球员进行个人练习指示。
选择沟通交流选项之后就会出现5个不同的地点选项，每个地点都有相应的功能可供选择。
你，过来练进攻！你是后卫吧，快来练防守！守门员大叔练个什么呢 ... 那就练力量吧！
将团队训练和沟通交流完成之后就可以等待比赛了，
比赛和现实足球一样分上下半场，中间有个中场休息。
比赛中可以随时更换阵型并指定核心球员，注意球员体力并进行适当的换人哟。
小伙子们，到了展现你们实力的关键时刻啦，不要让我失望哟。

呼，1比0，终于胜利了！大家都很卖力啊，很好！
打完比赛之后就会从机器中随机吐出一张球员卡，来看看运气怎么样吧。
哇，是一张闪卡耶，好像还是什么传奇球星。
今天真是人品大爆发啊，嘿嘿！
到此一局游戏就结束啦。这游戏蛮有趣的嘛。
我去买点币继续玩，大家要等着我哟！



WCCF玩家访谈！

- 首先欢迎徐峰玩家接受我们的采访，先向大家简单介绍下自己吧。
徐先生 - 我姓徐名峰，今年三十而立。目前就职于上海一家旅游公司，是一名日语导游。
- 你接触这个游戏的契机是什么？
徐先生 - 我是一个街机爱好者，有一天当我经过新世界汤姆熊的时候发现多了一款崭新的游戏，正好又是我喜欢的足球类型，于是就迷上了，一直玩到现在。
- 谈谈这款游戏吸引你的地方吧。
徐先生 - 从游戏性来说，我觉得这是一款结合了足球经理和实况足球的游戏。从收藏性来说，每玩一局都会出一张帕尼尼正版的球星卡片，非常具有收藏价值。而且这款游戏每年都会进行软件和球星卡的更新，能够与世界各大联赛保持同步。最重要的是，在游戏中你可以作为一个超级教练，用自己喜爱的球员来组建自己的冠军球队。
- 在现实中最喜欢的球员是谁？球队呢？
徐先生 - 现实中最喜欢的球员是劳尔，球队则是皇家马德里。
- 能简单说说你对这个游戏的心得体会吗？
徐先生 - 首先是根据比赛规则事先进行球队的培养，然后就是根据对手的排兵布阵来进行灵活应对。当然良好的临场应变和比赛心态也是不可缺少的。
- 在下个版本中，你最希望现实中的哪个球员能够以选手卡的形式登场呢？
徐先生 - 下个版本中因为有曼城的加入，所以对亚当 - 约翰逊和理查兹比较期待。
- 非常感谢你能接受这个采访，你有什么想对广大新玩家们说的吗？
徐先生 - 喜欢足球的朋友们你们还犹豫什么，快来加入我们的玩家队伍，打造自己的球队吧，一定很过瘾的。



©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved
PANINI The game is made by Sega in association with Panini.

游戏姬
PRINCESS OF UCG



本期“游戏姬”迎来栏目开办以来第一次容量4页的特大号。原因很简单，这次的嘉宾“Cindy芸宁”，是一位让本刀开始质疑自己世界观的奇女子：她供职于游戏公司担任原画师，而一不小心竟做到了主美的职位……最近，她又因一组高质量的COS作品而成为广大游戏玩家心目中的“女神”……通过她，我发现那些诸如“上帝是公平的，他给了一个姑娘惊人的美貌，就不可能再赐予她超凡的才华”等说法，完全就是子虚乌有啊！那么，她到底是一个怎样的姑娘呢？大家一起来了解一下吧！ 栏目主持 一刀

史上还原度最高的尤娜COS



芸宁老师好！最近你那组COS尤娜的照片惊艳网络，很多玩家奔走相告，表示终于看到史上还原度最高的尤娜了。看来，芸宁老师专业级的COS，征服了广大玩家的心。敢问你是何时开始玩COS的？

其实我做COSER没有多久，大概也就这1年多的时间吧。

时间虽不长，但形象基础好，难怪怎么扮都出彩！话说你COS过的角色有哪些呢？

2011年的网博会我COS过《犬夜叉》里面的桔梗，还有《地狱少女》里面的角色。接下来出过COS小龙女以及民国女大学生的摄影作品。最近刚刚推出筹划好久的这组“《最终幻想——尤娜》系列”。

嗯，那目前自己最满意的COS有哪些呢？

最让我满意的作品恐怕就是《尤娜》和《小龙女》系列了。

这两组COS作品的确质量不俗，特别是这组《尤娜》，简直“神还原”！话说在创作过程中，有没有什么创作经历跟大家分享一下？

其实在很早以前我就很想COS尤娜了，但是因为没有COS经验所以一直不敢尝试。真正把尤娜放入日程安排是在半年前，《小龙女》那套片子结束后，我觉得自己对于角色的把握有些信心，才敢开始紧锣密鼓的筹备起尤娜的拍摄。

这些还原度颇高的服装和道具，也凝聚了你不少心血吧？

嗯，选好场地和摄影师以后，最重要的就是服装的选购了。那套和服是我从网上购买的，拿到后又经过很大程度的修改，包括外面那个白色的小衬衣，基本上重新缝制了一遍，还有腰间的那个小牌牌，由于定做的太粗糙了，所以我自己重新制作了一个。

这种一丝不苟的认真态度必须赞一下！

其实最费力气的是尤娜那套婚纱。首先在网上买了一件白色礼服，裁剪成尤娜礼服的样子，然后再把羽毛缝在礼服边缘。礼服后面的翅膀也是从网上订购来的，但是发过来时发现质量实在太差了，羽毛很稀少而且还掉毛……

唉——网购有风险，大伙儿需谨慎啊！那怎么解决的呢？

我重新把现有的羽毛固定了一遍，又缝上了新羽毛。缝这个非常费力气，羽毛间是用纸板衔接的，针非常难扎进去，做好以后手都快疼死了……

看到你这么说，相信很多男性读者和我一样，都想问一句：妹子，这会儿手还疼吗？

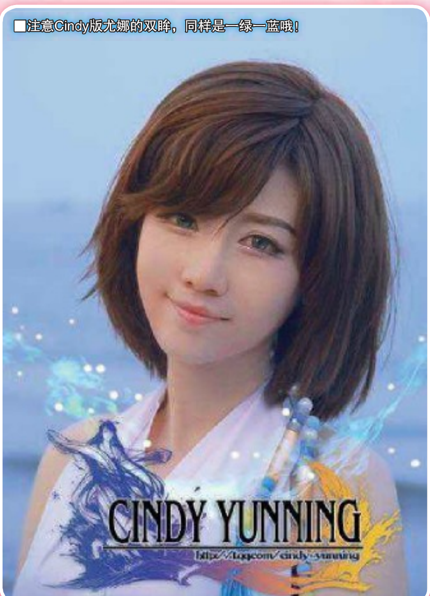
……

好吧，除了服装道具这些之外，“神还原”的背后肯定也有“神化妆”的功劳吧？

至于化妆，我本身和尤娜有些相像，区别最大就是眉毛，所以在化妆时眉毛画得比平时翘起很多，后期上也在眉毛上做了一定的修改，剩下就基本采用日常妆容了。

准备得这么充分，那拍摄起来应该比较顺利吧？

还是有点小波折，前后拍了两组呢！第1组选择在9月初的南戴河——夕阳。拍摄回来又对服装和道具又进行了一次修改，然后10月初在坝上草原拍了第2组——日出与



□注意Cindy版尤娜的双眸，同样是一绿一蓝哦！


□还原度极高的婚纱版尤娜。


□异界送，《FFX》最经典的画面之一。

夕阳。拍摄完的后组片中的服装就比先前的更加精致了。

所谓精益求精，慢工出细活。

但是无论准备再周全的制作、再精致的服装，在相机的捕捉下都会有缺点和不足，选出感觉到位的片子进行一定的后期是非常必要的。好在我的专业就是绘画，在最后这个环节做得还算是得心应手吧！

的确，公布的成片几乎已经没有什么瑕疵了。那在后期方面，芸宁老师有没有什么经验跟读者中的COSER们分享的？

具体如何做后期，一两句很难讲清楚，我打算在将来的日子推出一些关于后期的教程。感兴趣的朋友可以关注我的微博，希望这些教程能对大家COS有所帮助。

广告时间，芸宁MM的新浪微博是@cindy芸宁，大伙儿记得关注哦！听了上面的叙述，相信大家都领略了你对COS的"有爱"程度。那么，能否谈谈在你看来COS这项活动的概念和意义是什么呢？

我想所有的COSER都会对自己所COS的角色带入相当的感情与精力，由于我从事COS没有多久，不敢轻易给COS下定义，但以我现在的理解，我认为COS就是把动漫或者游戏那些虚拟的角色现实化。尽管COS出来的效果是否接近原版是观众最为关注的，但是这个现实化的过程才是充满乐趣的。所以我认为COS的好与坏并不是最重要的，重要的是自己是否能从中获得满足与快乐，同时又把这种快乐带给其他人。

嗯，这种充满正能量的答案，相信大伙儿都会很满意的！



■史上最妩媚的皮卡丘。





■《口袋妖怪》的玩家都长大了，强烈要求像此图一样实现人设进化！

又一位喜欢《生化》的MM

众所周知，《最终幻想X》是PS2平台上最具影响力的RPG大作之一，选择游戏中这位堪称完美东方女性的尤娜来COS，相信你对这款游戏本身应该是有深入了解的。下面咱们谈谈游戏吧！你平时玩电视游戏或掌机游戏的机会多吗？

曾经有段时间，上下班路上一直在玩PSP，回家休息时就开始玩TV游戏。后来工作越来越忙，游戏时间就渐渐缩短了。现在也就偶尔玩一下iPad上的养成类的小游戏了。

唉，可怜的上班族玩家啊，一起抱头痛哭吧！纵观主流机种上你接触过的游戏，有没有自己比较喜欢的游戏系列？

我比较喜欢"《生化危机》系列"。

奇了怪了，为什么妹子们都对《生化》如此情有独钟呢？

因为开动脑筋和朋友一起合作出击，闯过一个个惊险恐怖的关卡是相当刺激并且富有乐趣的啊！

那有没有遇到过卡住打不过去的情况呢？

当然有，但一般我们是不会看攻略的，只凭当时的默契程度和应变能力，每次失败后就坐下来一起总结经验（认真程度丝毫不亚于上班工作），然后继续挑战。在游戏中我们一起紧张着，尖叫着，相互鼓励与扶持，一场游戏下来相当增进感情的。说到这里……开始怀念那个时期了……

怎么气氛突然伤感了，还是说说你游戏经历中的趣事吧！

玩游戏本身就是一种乐趣，但有种乐趣应该是女孩子专属的。

哦？你别告诉我是玩《心跳回忆 女生版》什么的吧？

不是，是和男朋友或其他男孩子一起玩格斗类游戏！

神马？男——朋——友——？（瞬间进入崩溃状态）

以前特别喜欢和男朋友玩《铁拳》。原因很简单，我选熊猫乱七八糟地瞎按，保不齐就赢了。尤其是KO了他的同时，一声凄厉的惨叫再加上慢动作回放……太欢乐了！

……（崩溃状态继续中）

从此爱上这种感觉，他不敢赢也不能不陪我玩儿，搞得他超级郁闷的！咦，你怎么啦？

好吧……这么可爱的妹子怎么可能没有男朋友？生活还要继续，访谈也要继续。

萌妹子+资深游戏原画师





身为游戏原画师，你对国外游戏插画作品肯定广有涉猎，简单谈谈你在这方面的看法和喜好吧！

众所周知，欧美游戏和日韩风格的游戏在设计方面有着很明显的不同。欧美设计风格更加厚重、硬朗、朴实，而日韩做得就比较精美，细腻与华丽了。作为一个原画设计者，我更喜欢欧美游戏的场景设定与日韩风格的人物。前者壮观、有气势、不琐碎，而后者就是一个字：美！

有没有哪些电视游戏的插画或设定让你印象深刻？

印象最深刻的应该是《神鬼寓言2》，场景做得实在是太美太


■据说这种清纯感觉的美图杀伤力极强。


■当然也少不了调皮的一面。


■但到了工作台前，萌妹子可以瞬间变身霸气原画师！

震撼了。开场漫天飞雪覆盖了一个童话般的小镇子……感觉好极了。

说说你自己的作品吧，此前了解到你是资深原画师，也算有一定心理准备，但打开你的作品包时，我还是被这些高质量的插画和设定图给震撼到了。才貌双全什么的，是专门为形容你这样的姑娘而发明的吧？

哈哈，过奖。

资料显示你出身书画名门，天生具有艺术基因方面的遗传优势，且从小饱受熏陶，但能够在美术方面拥有目前的造诣，显然后天的努力和机遇也是少不了的。天赋和机遇是我们不可控的因素，但努力是与我们的主观能动性直接挂钩的，你觉得自己是一个足够努力的人吗？

也许在别人看来是个努力的人，但其实我的努力远远不够。每个人身上都会有自己的弱点以及惰性，我曾经是一个非常容易放弃的人，也许仗着有些小小的天赋和小聪明，太看轻成功背后所要付出的艰辛了。

怎么讲？

我怕吃苦，所以很多事情只做了一半儿，一幅画儿画了一半儿嫌麻烦放弃了，事儿做了一半儿觉得太累放弃了……而我总是能为这些我放弃的事情找到合适的借口，说服别人说服自己。

这种心情我表示完全理解，因为我也老这样……

不知从什么时候，我突然回头去看自己走过的路，一切都是一块儿一块儿的，零零散散的。真正握在手里的却什么都没有。曾经抱怨过，曾经迷茫过，世界和我想想差距太远，我已得不到上天的庇佑了……

千万别这么说，我要是上帝我天天庇佑你。

也许人在一个地方反复地撞来撞去终究会有开窍的那一天，也许就在一个清晨，会突然明白很多。我，这个自负的傻丫头，之所以困在这里打转，是因为在该坚持的时候没有坚持，在该更加努力的时候却选择了放弃……

等会儿，话题怎么好像越来越沉重了？

或许，迷雾渐渐散去，人生之路会越来越清晰。不知什么时候，那条路就这么笔直地静静地躺在我脚下。不应该再抱怨了，不用再彷徨了，身边再多诱惑也无法左右，路只有一条只要自信的走下去就可以！

对嘛，我们需要的是励志范儿，这种积极的态度才像样！

不过，现在的我还没有到达终点，刚刚是我一个新的开始。陪我走下去的还是那小小的天赋，这些小聪明，以及抓住了就绝不会放弃的坚持以及“足够”的努力。

慢慢来，我觉得你既然能有这样的反思，这就是迈向成功的第一步。况且，你和周围的同龄人相比，应该已经很优秀了！别的不说，就说你的作品吧，基本功扎实，风格多样。从写实作品到Q版人物，样样拿得起放得下，而技法也很全面。我看到了西画的厚重、工笔的秀丽、以及写意的情怀……

哈哈，你老实交代，被你这张嘴忽悠的MM有多少？

你看，误会了不是？我是真心拜服啊！说正经的，作为一名绘画方面优秀的“全能女战士”，你有没有什么经验跟那些有志于成为游戏美术人员的读者分享呢？

全能实在不敢当，职业要求原画师要跟随每个游戏的风格而变换自己的风格，而“责任感”才是推动你更好更快地完成风格转换的推动机。“原画”就是一款游戏的开始，这个环节决定了整个游戏画面整体的感觉。玩家是否可以接受这款游戏，首先就是要看画面，所以如果你是原画师，那你就该清楚自己的“责任”有多重大了。

就是说任重道远呗？芸宁老师请继续！

每种风格的转换，大概可以给原画师1个星期的适应时间。如果时间再久，就会影响整个进度。因此，这就要求原画师必须有扎实的基础，以便迅速吃透项目所需的风格。希望要成为原画的朋友们记住，提高自身的美术基础是至关重要的。

嗯，基础是重中之重，大伙儿千万别掉以轻心。那然后呢？

还有，我希望无论是正在做游戏的游戏人，还是将来要立志成为游戏人的朋友们，要自始至终的热爱这个行业。说出来感觉很俗气也缺乏新意，但正是这份热忱与孜孜不倦的探索精神，可以给你们带来更高的成就。当然，还有更好的收入。

简而言之，要有爱！

工作的时候，多少都会有无奈与困惑，但别燃烧尽最初的这份热忱，也别让现实的琐事取代了绘画的快乐。付出是一定可以得到回报的，只是需要给它点儿时间！

芸宁老师说得太好了，撒花！最后一个问题，如果抛开工作因素，现在给你充足的时间和条件，从构思到绘制全部都由你自己做主。你会创作一幅什么样的作品，来展现自己的精神世界和艺术情怀呢？

我想……主人公一定是个少女，身穿洁白的长袍，坐在充满生机的森林里。有溪水从她的脚下流过，一缕很美的光打在她的脸上……她平静而又坚定地望向我们，没有任何表情。碧蓝色的眼睛清澈透明，反射出


■传说中的民国范儿。


■小龙女，Cindy最满意的COS之一。

蓝天白云，茵茵绿地。画面是干净的、亲切的、温和的，给人内心带来安静以及温暖的感觉。

这意境，貌似有强烈的即视感。

你见过？

你那些COS作品，几乎全都是这种纯美宁静的感觉嘛！

……

好吧，夸得我自己都感到不好意思了，咱们还是进入下一个话题吧！

游戏音乐给我创作灵感

看到你在几次访谈中都提到了音乐对自己创作的作用，访谈的最后，有两个相关的小问题。

嗯，请讲！

《最终幻想X》的配乐堪称经典，如果用游戏的主旋律搭配阁下的COS照，剪出一段MV，相信不少玩家都会看到潸然泪下。不知道你自己对本作的音乐怎么看？

确实相当经典，每首曲子都包含了相当的情感在里面。闭上眼睛聆听那优美的旋律，角色的一颦一笑就栩栩如生地展现在脑海之中了。音乐是角色情感的延展与升华，刻画得再生动的角色，如果没有音乐的衬托，都会略显苍白。这次COS尤娜，整个旅途期间我都在车里重复地播放《最终幻想X》的音乐，使我能够更加准确的把握尤娜的内心并融入角色。

在创作时，你经常拿来用于激发灵感的音乐中，应该也游戏音乐吧，选几首印象深的简单谈谈吧！

《寂静岭4》中的《Room of Angel》。一首只要听一遍就能彻底把人征服的音乐，而且至今百听不厌。整首歌曲充满了深深的哀伤、忧郁、以及绝望的情感。把《寂静岭》的思想相当完美用音乐的语言展示出来。它就是寂静岭的音乐代言。

这首歌曾入选当年我刊的年度游戏金曲，芸宁老师很识货嘛！

然后《最终幻想Ⅷ》的主题曲《Eyes On Me》，这首由王菲演唱，曾被评为世界年度十大金曲的音乐有多好听，应该不需要我在这里多费口舌啦。



■神还原版小龙女，各种治愈。



■谁说这么可爱的一定得是男孩子啊？

植松伸夫助力，成就了这首天后的代表作，妥妥的天籁。

另外《魔兽世界》中的《Song of Elune》也是我个人比较喜欢的音乐，常常把它当做我绘画的背景音乐。开场宏伟壮观的旋律揭开旅行的序幕，渐渐地引领我们进入那个神秘充满玄幻的魔法世界。乐曲本身虽然不长，而且在《魔兽》音乐中所占分量也不重，但就是这种轻声吟唱却牵引着我的思绪离开这个现实的世界，给我的创作打开了想象的大门！

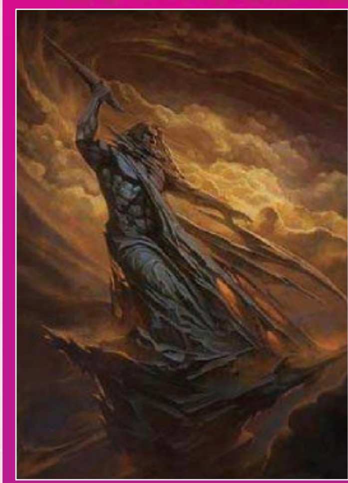
这曲子旋律起伏不算大，但极为耐听，的确非常适合拿来当工作时的背景音乐，推荐给所有读者。

嗯，希望大家喜欢。

不知不觉到了访谈的尾声，实在有点舍不得结束呢！衷心感谢融才华与美貌于一体的芸宁MM接受我们的采访，谢谢！

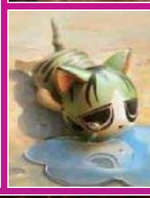
不客气！

芸宁Cindy插画&原画&设定作品欣赏

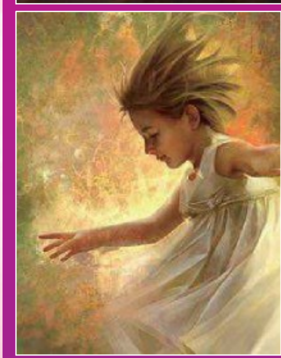














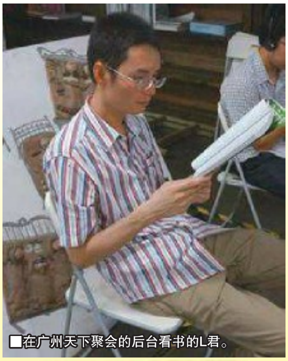
栏目主持 胜负师

Vol.2

达人来了
BIG GUN IS COMING

让奖杯变成一种声音
再访奖杯达人CosplayL

2011年4月，《游戏机实用技术》274期，一篇名为“无声无息，百炼成金”的访谈引起了不少读者的关注，采访的主角是中国第一奖杯达人CosplayL。当时想要采访他的主要原因并不是他的骄人战绩，而是其特殊经历中富含的“正能量”，希望借由两页小小的采访让更多玩家从他的故事中有所收获。


■在广州天下聚会的后台看书的L君。

CosplayL主要成绩

白金及奖杯总数位列PSN港服第1位
psnprofiles网站全球排名第17位
目前白金总数258个
目前奖杯总数12403个
目前PSN等级49级
《愤怒的小鸟》全球第1白金获得者

第一次接受采访时，L君的白金奖杯刚刚突破100个，全球排名在二百多位，在国内已是相当了不起的成绩。仅仅过了一年多，他已经拥有258个白金，他的名字在所有的奖杯相关网站中都列在第一页的醒目位置，和其他奖杯大神一样被全世界奖杯迷所膜拜，说他是中国PS3玩家的骄傲亦不为过。但是在这样一个传奇ID的背后，却是一个有着重度听力障碍的残疾人，文弱的外表和体力蕴藏的巨大能量形成鲜明反差。这一年多来，他再次遭遇生活的挫折，但却一直没有放弃从游戏世界中寻求属于自己的梦想。

如果您没有看过这篇访谈，那么容我简单介绍一下这位达人：

L君于1987年出生在广州一个普通的工人家庭，年幼时因医疗事故造成听力严重受损，仅存的那一点点听力难以应付正常的学习与交流，经历了一段几乎没有朋友的孤独童年。小学时从GB开始接触游戏，父母对他的爱好比较支持，总算因此有了一些开心的回忆。L君学过美术，但因为残疾的关系学校入读困难重重，从高中出来后便在超市打工，虽然工作勤奋、表现出色，却还是因为听力的关系无法得到公平的对待，丧失了升职机会。辞职后用打工时的积蓄买了台PS3，由《无双大蛇Z》开始接触奖杯系统，游戏中挑战与收获的过程让他令迷，从此一发不可收拾，成为奖杯迷中的中坚分子。L君目前从事美工相关工作，虽说收入不高，但可自由支配。后在交流奖杯的过程中偶然与我结识，身为UCG忠实读者的他逐渐尝试为UCG和《PS3专辑》撰写奖杯攻略，和其他玩家分享自己的游戏心得，同时通过投稿，锻炼和提高自己的表达能力，至今已有数十篇奖杯攻略被刊登，成千上万的读者从中受益。

两个月前，我在广州天下聚会上第一次与真实世界的L君见面，会场的音响在他听来是巨大的杂音，令他头晕耳鸣，十分不适，于是躲在后台一角独自看书，一如平日里的低调。当时他已位列世界30强，正在为PS3版《愤怒的小鸟》“全球第一白”而努力。与他用纸笔简单交流后，我萌生了再次采访他的念头。说实话，和第一次接受采访时一样，L君答应得并不爽快，总是有各种顾虑。经过几番思想工作，才勉强答应成为第二期“达人来了”的嘉宾。一起来看看，这一年多来L君有哪些变化吧！

胜：L老弟你好，客套话就不多说了，先谈谈上次的采访有没有对你产生什么影响？

L：没多大影响，照样是工作、游戏、生活三不误。最明显的变化是关注我的朋友变多了，经常会收到同好的祝福和鼓励，自己的世界不再孤独，我很感谢他们，也祝福奖杯同好们突飞猛进，走向世界，显示中国玩家的实力。也有少数人对我的身分和奖杯成绩表示怀疑，这个可以理解，毕竟现在炒作随处可见，真假难辨。我不太愿意再次接受采访，也是不想太高调，毕竟我只是在做自己喜欢的事，没想过要拿出来炫耀。而且很多人都觉得奖杯是浮云，所以也没什么好炫耀的。

胜：不好意思，又让你违背了自己的低调原则。这一年多你收获了将近160个白金，而且还不算那些没有白金的PSN小游戏，是不是有点太夸张了？为什么可以如此高效？

L：这和我的游戏熟练度有关，后来养成了习惯，任何游戏开始前都会事先研究好奖杯列表，也会看看国外玩家的心得，学习他们的思路提升自己，制定好适合自己的“白金路线”。我很同意你之前说的，拿奖杯技术只是一方面，更重要的是“统筹学”。从什么难度开始，收集如何进行，哪些奖杯适合一周目拿，哪些奖杯在能力高了以后拿，联机奖杯有没有高效取得方法等等，一个正确的安排可以为你节省几个小时，甚至一半的游戏时间。你想玩更多的游戏，想完美更多的游戏，没有好的统筹规划是不行的。

胜：有读者疑问，你为什么会有这么多的时间来打游戏呢？难道都不用睡觉的吗？


▲这些是L同学部分的游戏收藏，其中右图中那些养眼的店头预约限量特典是他的得意藏品。

L：本来残疾人的工作内容就相对自由，不同于一般的朝九晚五，而且因为听力的关系，基本不参加社交活动，宅在家里时也不愿意游手好闲，虽不求有什么大事业，干一番小成就也好，于是把精力集中在了游戏这一个最适合我的爱好上，写攻略也慢慢成了我的副业。其实奖杯这种东西就是靠日积月累才会有收获，需要耐性，先苦后甜。另外，我很少会打游戏打通宵，因为耳朵的诅咒，太劳累耳鸣就会发作，感觉天旋地转，游戏不能，反而更浪费时间，所以休息是一定要保证的。

胜：那游戏呢？怎么能搞到那么多游戏，特别是那些很稀有的游戏，就算是淘宝上也根本搜不到啊！再说几百个游戏那得花多少钱？所以到现在还是有人怀疑你是高富帅、富二代。

L：我从前就有收集的癖好，比如游戏王的稀有卡片，印象最深的是以1000元的价格卖出过一张“SCR暗黑武装龙”，现在我依然会收藏一些数量限定的游戏特典。收稀有游戏的渠道其实是我以前玩

戏王卡片时认识的一个朋友，像最难收的欧版独有游戏，我会托他在英国的朋友一次买几张寄过来，老游戏打折很多，就是邮费比较贵。至于买游戏的钱，因为我的情况，家里人不会限制我合理的花费。游戏方面花钱是花了一些，但通过二手交易可以回收一大半，还可以和固定的机友交换、合购。自己写攻略也有稿费收入，算是“以游戏养游戏”，收支平衡是没有问题的，对我来说是天时地利人和吧。

胜：那可真不错！可能很多人都认为你打的游戏全是超简单的奖杯神作，这样才能保证数量高速上升，为什么你还打了很多又难又耗时的游戏，比如像《如龙》、《战国BASARA》、《工作室》、《小小大星球》、《海王星》等等，都是全系列白金！还有《愤怒的小鸟》，连制作人都说这游戏的白金极其麻烦，你怎么就不信邪要去尝试，居然还达成了全球第一白！

L：如果只打奖杯神作，那你的游戏体验必然是低质量的。打奖杯神作不止是排名的需要，还是种调剂，有时也能在这类游戏中找到亮点，拓宽游戏视野，突破自己在游戏类型上的局限。而对于那些我有爱的游戏，难度和耗时都不是问题。至于《愤怒的小鸟》，一方面是比较喜欢这个游戏，另一方面正是听了制作人的那番话（想见见第一个全成就或是白金的人），激起了我的挑战欲望。不过虽说苦逼地拿了第一白，有很多关的成绩也都是第一，小鸟制作人也没来联系我，这算是他食言了吧？

胜：据说《愤怒的小鸟》把你给搞愤怒了，白得非常痛苦。

L：不堪回首啊！搞了100多小时，连好友都说我超级蛋疼。不过有趣的是我的第11000个奖杯是这个游戏里的Egg Master，我觉得翻译成“蛋疼大师”很贴切。这游戏的PS3版有671关，全三星和神鹰要分两次打，还有全金蛋、全月饼、全水果收集。有几关完全就是靠人品爆发，比如PS3版的神鹰是狭V字形，手机版视频攻略根本没用，要自己不停地试，好多次都是绝处逢生。最要命的是这游戏有奖杯BUG，还不止一个，月饼不知道为什么我有一关没拿但系统说我拿了，而金蛋因为我最后拿的是RIO关卡的排球金蛋，就不跳奖杯！虽说发现得早，但还是害我重打了一百多关，唉……

胜：我估计就是因为这一点，制作人才不敢找你，怕挨揍。

L：哈哈！算了，都过去了。目前这游戏全球有6个人白了，他们都是勇士！

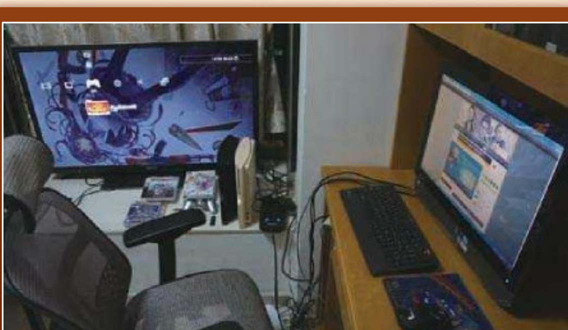
胜：你今年奖杯排名提升得特别快，是给自己确立了什么目标吗？你觉得你的极限成绩是多少排名？

L：没有刻意定什么目标，打着打着有一天打开网页，居然进了前五十名，当时觉得非常满足。后来挤进前二十主要得益于奖杯站的几次大扫除，把有作弊行为的ID都从排行榜上剔除了，我们这些老老实实的玩家才算有了出头之日。不过再往上就很难超越了，都是职业级的牛人。顺便吐个槽，这些奖杯站说到底都不是官方的，索尼对于奖杯系统还是不够重视，没有官方排名不说，对作弊行为也太过放任。应该像微软对成就的态度那样，发现作弊就清零，绝不手软，这样才能建立公平的游戏环境，这也是真正热爱游戏的玩家所看重的。



■2012年11月21日，L君首次突入全球20强！中国玩家能够有这样的成绩实属不易。


■L君最引以为傲的书房，如同一个小型图书馆。除了近乎全套的《游戏机实用技术》和各类专辑，还有大量的经典漫画和小说。在全身心投入游戏世界之前，书是他最好的朋友，可以让他心境平和，忘却孤独。


■惊人的奖杯战绩、数十篇游戏心得便是在这个属于L君的小天地中诞生的。


■这就是把L君折腾得死去活来的小鸟白金。


■小鸟里的不少成绩目前还排在世界第一。

胜：是啊，不下重手惩治，奖杯系统不会有美好的未来。但也有人说追逐奖杯会丧失原有的游戏乐趣。元芳，你怎么看？

L：我不同意这种看法。以前很多人都讲究全隐藏要素收集、全最高评价、全角色等级MAX等等，觉得这样才算是把一个游戏玩透了，奖杯不过是把这些挑战都变得更具体了。奖杯作为一种附加价值，增加了游戏的耐玩度，而且设计得好的奖杯可以让玩家找到游戏中一些容易忽略的细节，反而会增加乐趣。我觉得对于我来说，奖杯变成了一种我可以听到的声音，它可以记载，也可以传递。翻看自己或是别人的奖杯列表，就像在看日记或是相册，有很多有意思的画面会涌现出来，我很喜欢这样的感觉。

胜：上次采访的最后，你说自己不会太在意奖杯的数量，要享受生活去了，为什么又……

L：在一件事上投入大量精力，又能从中得到快乐，自然不会轻易放弃。而且这一年多我的确在生活方面花了很多心思，也听从父母的安排，相亲然后结婚。不过这一段短暂的婚姻没有给我留下什么，自己的心情也一度跌入谷底。后来通过家人开导，朋友安慰，终于想通了，这里要谢谢港服第三的liang和天下聚会的ted，他们开导了我很多。想想当初因为听力的事情感到自卑，觉得自己这样能有人肯嫁就不错了，有点为父母、为别人的眼光而结婚，这么想肯定是不对的。爱情和婚姻不是过家家，要生活在一起必须心智成熟且有感情基础。

胜：这……我以为你不会在采访中提到自己的伤心事。

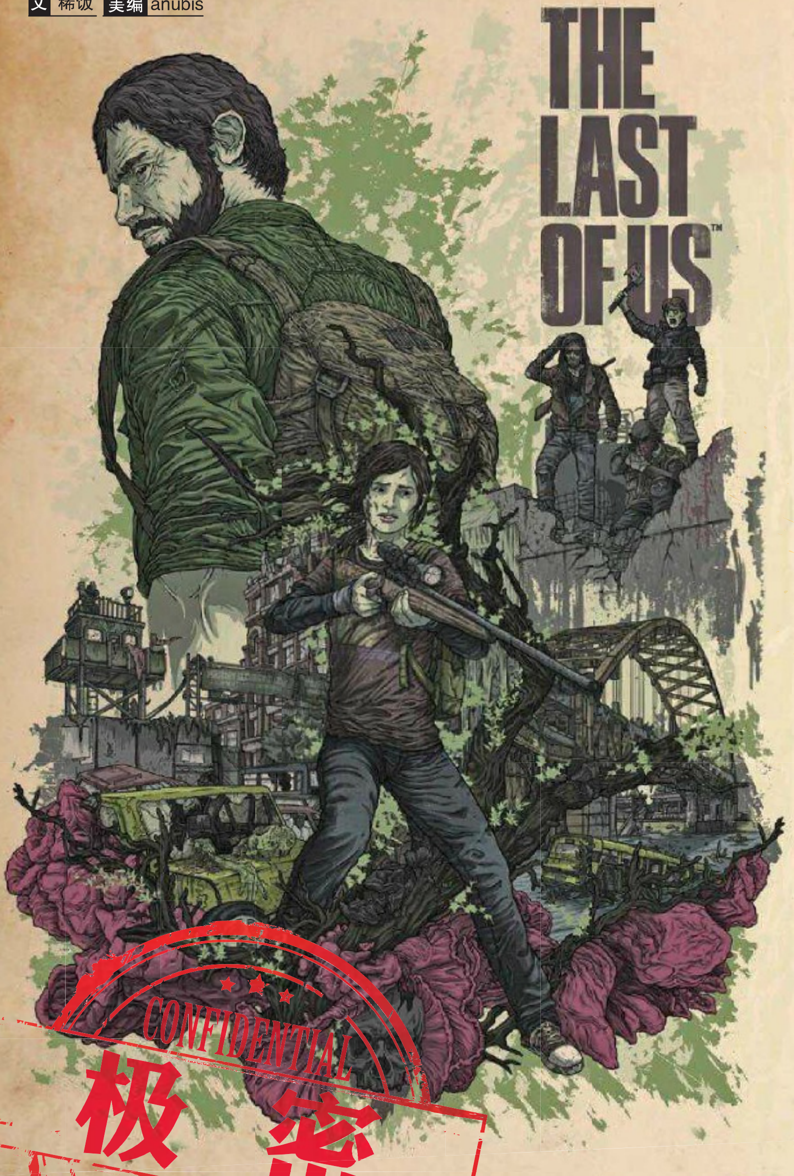
L：这也没什么好隐瞒的，做人就该坦诚些。现在填表格婚姻状况一栏里得写“离异”，以后遇到合适的女孩，肯定也要把自己的情况全都说明。如今重回单身，有点像第一次采访时的状态，一边做自己喜欢的事，一边等重要的人出现。不过这次我不会再那么着急了，得之我幸，失之我命，随心随缘……

胜：大师说得好！奖杯的强者也是生活的强者，很多人都做不到你这样坦然。希望下次你再创佳绩的时候还能再采访你。

L：呵呵，不用了，都两次了。而且我的经历里总有些不如意的地方，不想老是影响读者的心情。如果以后再采访奖杯达人，可以找些后起之秀，最好是一些能让人快乐的故事。

胜：好吧，那我去找找。

文 稀饭 美编 anubis



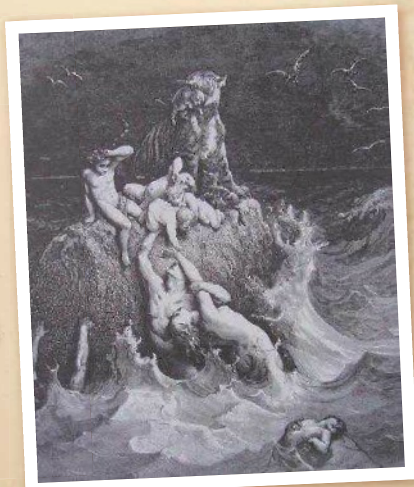
游戏末日生存手册

如果你是在温暖的被窝中读着这篇特企，那么恭喜你安然度过了2012末日，并且在等待着充满了惊喜和希望的2013年到来，但如果你真的是在化为一片废墟的城市中找到了这本杂志并偶然读到这篇文章，希望在末日之时我们留下的文字仍然可以为你提供帮助。

说回正题，既然这次杂志制作期间恰逢末日降临，本次特企我们就应应景，谈一谈游戏中的末日，不过既然在不久前的杂志上归纳过游戏中末日的类型，这一次，我们将专注于末日之后的生存手段。当社会体系已经被摧毁，所有我们所习惯的便利生活手段都变得遥不可及，我们要怎么于这种灾难中求生？快来看看我们收集的末日求生手法大全吧！

自然灾难末日

自然灾难恐怕是各种末日题材和传言中最为常见也最为古老的一种，早在《圣经·创世纪》的第六章至第八章当中就已经记载了一场毁灭世界的大洪水，除了听从上帝指示修建方舟的诺亚和他的家人，还有他收集的动物，没有任何生物在这场洪水中生还。当然，如此大规模的洪水恐怕需要把北极和南极的所有冰川同时溶解才会发生，而关于《圣经》中所载之事到底是真是假，直到今天尚无结论，但我们必须承认，这种灾难并非是毫无逻辑的猜测，而是有成为现实的条件的。而与此类似的还有岛国人们都非常熟悉的地震，偶然还会在某些地区发生的火山爆发和一直都作为一个遥远却现实的威胁而存在的小行星坠落，下面我们将对应其中两种自然灾难造成的末日进行求生方式的讲解。



大洪水

提起这个题材各位读者可能会首先想到的是刚刚又推出了 3D 版再骗一次的经典灾难片《2012》，但实际上在这部片子中大洪水只是灾难的其中一部分，而要说完全以大洪水后的世界为背景的电影，那肯定非经典科幻片《未来水世界》莫属，故事发生于遥远的 2500 年，地球两极冰川融化，地球表面变成了一片汪洋，人们只能在浮岛上挣扎求生，而泥土变成了极其稀缺的资源。在这种环境中我们要如何求生？其实近期名导演李安的神作《少年派的奇幻漂流》已经提供了一个不错的范例，但海难与洪水还是存在着一定程度上的分别，所以让我们来看看求生过程中的细节。

求生方式

1. 初期自保

洪水刚刚发生时，首先需要做的就是远离低洼地带，水往低处流这个道理大家都懂，而无论多猛的洪水，淹没陆地时都是需要时间的，而地势越高的地方被立刻淹没的机会就越低，也就能留给我们更多的时间去采取其他求生手段。

2. 寻找载具

确保自己暂时安全后，寻找一个可靠的载具是当务之急，在不确定洪水会在多久后退去又或者水位是否会持续上升时，高地并非是一个安全的避难所，因为再高的高地，理论上都有被淹没的可能，而能够浮在水面上的船只或其他载具则不存在类似的问题。除了现成的船只外，只要能确保自己可以漂浮起来，临时搭建的木筏也是可用的。

3. 寻找补给

首先，我们需要明确一点，任何能够浮起的载具都有其载重上限，而且重量越高，吃水越深，在遇到大风浪时遇险的机会就越高，所以带什么补给，带多少补给都需要仔细斟酌，但很可惜，大部分情况下，你根本选无可选，把能够找到的食物和淡水都带上可能还不够你用上几天。如果有条件，记得带上一些泥土，洪水发生时我们当然不可能预知到世界会变成一片无尽的汪洋，但也正因为我们不知道事情会如何发展，所以需要带上泥土，以防在末日来临时缺乏能够种植作物的手段。

拥有船只的幸存者是相对幸运的，因为许多船只本身就有预设的存储空间，从结构上来说也更为适合对抗大型的风浪。而如果你不得不用自己制作的木筏作为载具，你可能需要把自己的补给品稳稳地绑在木筏上，又或者像派那样，把补给品包裹在漂浮物上，用绳子连接在木筏上，这可以节省木筏上的空间，但如果遇到巨大的风浪，代价可能就是你的补给会因为绳索断开而丢失。

4. 起航

最理想的情况下，洪水会退去，又或者不会完全淹没你所在的高地，但我们必须假设如果整个地球都被洪水所淹没的情况。首先，你需要一面帆，不管你乘坐的是一艘胡拼乱凑出来的木筏还是像模像样的游轮，在永远看不到陆地的大海上，你惟一能够依赖的，只有风力，而不是终有一天会耗尽的燃料和需要食物去补充的体力。一面最简单的帆可以是由数十双半年没洗过的臭袜子拼凑而成，但最好是一块完整的布块，这可以最大程度上保证帆不会在一阵狂风中突然散架然后被直接刮走。注意，如果你的载具是一艘大型的游艇，那架一面帆的意义可能反而变小了，因为你就算找到足够大的帆，也没可能立起一杆足以撑起这面帆的船杆。当然，在船两边各竖起一个侧帆是可以的，但这仍然需要视船本身的结构和体积而定，还有能够用于制作船杆的材料能否支撑起风吹进船帆时的力度，并将这种力度传达到船身上，从而产生推力。

5. 求救

无论你的补给有多充足，只要还飘荡在大海上就会有耗尽的一天，而这并不是最严重的问题，因为如果只是食物，还可以通过捕鱼来补充，但一种古典的疾病随时在威胁着你的生命，那就是大航海时代就已经广为人知的坏血病。缺乏水果提供的维生素 C 会让你的身体产生出血，集中在皮肤和牙龈上，伴随着情绪低落等附带症状。你可以通过带上水果和富含维生素 C 的饮料暂时解决这个问题，但无论是哪一种都是治标不治本。想要长期地得到维生素 C 的补给，你必须依靠陆地或在合适的地方用泥土种植水果，而一般的船可不是《海贼王》中的黄金梅利号和万里阳光号，还自带果树，船只本身可能根本不适合开启一个自制果园，所以这时候，你需要寻求更为官方的帮助和救援。当然，你可能盼不到西藏那边的天朝方舟来救你一命，但肯定会有大型的船舰在滔天巨浪中幸存下来，而在陆地已经消失时，这些大型的船只就成了大型的人工浮岛，而考虑到它们往往都是用作远途航行之用，在船上的补给肯定会比个人收集的更充足更全面，而且比起独自在海上求生，加入到分工明确的集体当中会更有利。但这并非是毫无代价的，有人的地方就会有纷争，你手头的资源可能会遭到掠夺或被充公支配，作为不属于船上原本成员的外人，你也有被排斥的可能，比起单独行动，加入集体到底是好是坏，只有你自己可以作出判断和决定。

6. 末日生存

长年的海上生活是一种完全不同于陆地生活的体验，你被困在狭小的生活空间中，周围的风光只有一望无尽的大海时，比起坏血病、风暴和有可能劈中船身的闪电，更容易杀死你的会是你糟糕的心理状态。正如少年派在求生手册上读到的建议，你需要做的是让自己忙起来，尽量找点不费劲的事情干。无论你使用什么方式在一片汪洋之上求生，每天需要你去处理的事情肯定不算少，等你发现自己可以有条不紊地解决所有问题时，说不定就会发现自己已经开始习惯这种生活了。





特大地震

说到地震，我们肯定会先想起岛国日本，这个我们所熟悉的国家位于底壳活动频繁的地区，历史上有记录的地震达十多次，而不被载入史册的小型地震更是多不胜数，可以说地震也是日本人生活中的一个构成部分。因此，在这个国家诞生了《日本沉没》这样的科幻小说和《绝体绝命都市》这样描绘地震灾难的游戏系列也是相当顺理成章的事情。相比起来，我们的国家地缘辽阔，许多城市都位于底壳活动并不活跃的平原地区，地震基本上是闻所未闻的事情，就算偶有感觉，也不过是能够勉强感到晃动的小型地震，远远称不上是灾难。但这并不意味着整个中国都从未经历过地震威胁，四川省汶川镇的8.0级地震产生的破坏直到今天都尚未算完全修复，而就在两年前发生于青海省玉树县的地震在规模上较小，但造成的伤亡仍然是近年罕见的，所以在当年的4月21日，我国还举行了全国哀悼日。比起其他天然灾难，地震的最大特点就是难以预料，地震局对于地震的观测准确度并不高，而许多如动物迁徙、地下水变化和气象异常等征兆都不足以作为确认的地震证据，所以在地震中求生的技巧就显得最有现实性和重要性。



求生方式

1. 初期自保

地震的发生时间一般并不长，这是地壳在释放压力并移动时所造成的震颤，其过程一般持续不到一分钟，连强如8级地震持续时间也不过两分钟，但这两分钟里造成的破坏足以需要我们花上几年时间去修复。而在地震发生的初期，你需要做的第一件事是寻找坚固的家具躲藏，桌子下方是一个不错的选择，前提是你必须确认桌子的坚固程度。如果没有能够完全遮盖你上方空间的家具，最好靠紧坚固的家具侧面，例如沙发的背面。躲在门廊下方和紧靠墙壁都是错误的做法，因为在地震中首先被损坏的肯定是房屋本身的结构，尤其是在我国，许多房屋不要说达到抗震标准，连最基本的不偷工减料恐怕都做不到，紧靠建筑本身并不能保护你自己，反而会令你成为房屋坍塌时的第一个受害者。如果你倚靠的家具离墙壁很远——感谢高昂的房价，我们大多数人家中的面积都不足以产生这种情况——你最好想办法把家具移动到靠近墙壁处，保证墙壁或天花板坍塌时，能够坠落在家具上，产生足够的隙缝空间来让你存活下来。这一经验甚至适用于高层房屋，哪怕出现了楼层坍塌，你身周的保护物越多，就越有机会可以留住一条小命。

2. 逃离房屋

一个必须被了解的基本知识是，地震从来不是一波就完事的，地壳在经过剧烈的运动后会找到一个相对稳定的位置重新拼合起来，但是这个过程不可能一蹴而就，在来到新位置后，地壳还必须经过一系列的微调后才能够完全安定下来，而在这种过程中的地壳活动就被称为余震。这意味着地震之后你还会经历起码两到三次余震，而发生时间和持续时间都难以预测，从许多研究中得到的结论看来，真正摧毁地面建筑的并非是地震，而是余震。因为地震发生时，建筑物处于相对坚固的完整状态，对抗震荡的能力相对较高，而在地震之后，建筑物本身的结构已经被严重破坏，再遭遇震荡时，很容易就会遭到彻底地摧毁。多数地震的受害者都并非死于地震初期，而是被余震破坏了自己赖以生存的隙缝空间，遭到活埋。所以，一旦确认地震停止，请立刻确认自己身边的情况并开始尝试逃离。首先，拉起你的衣领盖住口鼻，又或是用其他布条充当临时的口罩，坍塌的房屋中飘满了尘土，吸入它们会严重损害你的呼吸能力。观察四周，沿着光亮处前进，动作要谨慎，如果遇到挡路的障碍物，尝试用较轻的力道移动，如果发现可以轻松取走，那就意味着障碍物并没有承重，可以安全地移开，而一旦发现难以移动，千万不要用蛮力，以免引发二次坍塌害死你自己。



3. 自保

终于，你逃出了坍塌的房屋，来到了相对开阔的户外，但你的逃生之旅还远远没有结束。我国人口之高冠绝全球，大量的高层公寓住房遍布市区，它们在地震中肯定会遭到严重破坏，随时会以任何角度整个坍塌在地面上，而如果你正好位于落点，那恐怕会被砸得尸骨无存。立刻前往你家附近的开阔地区是当务之急，而在我国的许多城市当中，开阔的公共用地非常稀少，多数用地已经被房地产开发商用于建造商用楼，这意味着你在前往一个安全地点前需要冒着巨大的风险经过数栋甚至数十栋摇摇欲坠的高层房屋，但这总比留在原地等死要好。公认的开阔地带自然是球场、跑马场和公共广场，但这一逻辑并不一定适用于我国，因为许多商业建筑就环绕在这些设施附近，而它们纷纷以高为美，动不动就是几十层楼高，而当它们坍塌时，整个开阔地带都可能会成为它们的落点。确保开阔地点附近没有过高的建筑后，你才算是勉强位于安全地区，但这个安全，是相对的。

4. 注意陷穴

陷穴的生成原因有几种，但对于我们来说最危险的一种是地下水侵蚀泥土后形成的地下空洞，在空洞形成到表层地面坍塌之间相隔的时间可以长达数年，而地震则会让这些天然形成的陷阱纷纷露出它们的血盘大口，又或者让原本还算牢固的表面变成松软的陷阱伪装。不幸的是，因为地面裸露而且疏于管理，许多开阔的地区恰恰就是陷穴的多发地，如果陷穴已经变得肉眼可见，又或是表层已经出现明显的裂纹，它们恐怕不会对你造成严重威胁，但可怕的是，一阵突如其来的余震或许会令你脚下原本看似坚固的地表瞬间坍塌。要有效地防止这一点，或者起码降低你在陷穴出现时遭到的伤害，寻找一些坚固的版状物铺在你脚下，然后坐在上方，你的重量会被版状物用较为均匀的

方式传递到地面上，减轻对单点地面形成的压力。而在地面陷落时，版状物会有机会支撑起你，或者起码充当摔落时的缓冲物。如果你不幸掉落陷穴中，先确认自己的身体状况，但无论你是受了伤还是相对完好无损，千万不要轻易尝试攀爬上陷穴外，因为陷穴内的侵蚀会影响陷穴壁泥土的坚固程度，你可能找不到能够供你攀爬的落脚地，又或者在攀爬途中因为落脚点松脱而再次摔伤，而这一次，可能就会要了你的命。通过敲击发出声音的方式来寻求救援，只有在确认有人靠近后才开始呼喊求救，以免导致无谓地浪费体力并令自己口渴。

5. 注意电线与瓦斯管道

在大城市当中，为了美观和安全，多数电线已经被埋入地下，而在管道煤气已经开始普及的今天，瓦斯管道也是城市道路下方常见的管道之一。这两者在地震时都有遭到破坏的可能性，并且都有化身为死亡陷阱的潜力。一个不太常被认识到的知识是，地面不但可以导电，甚至可以充满电流，这意味着在电力供应没有中断的情况下，一段裸露在地面上的电线可以让其附近 20 尺范围内的地面充电，而只要你踏上这个区域，并且让你的身体和地面之间产生足以形成电流回路的距离，你会被当场电死。想要避免这一点，最好当然是不要通过该区域，但如果你必须这么做，双手抱紧身体，然后双脚并拢，采取挪动脚掌的方式移动，每一次移动的距离最好不要超过半个脚掌，因为如果你两脚之间跨度太大，同样会形成电流回路。而至于瓦斯管道裸露，因为瓦斯本身带有的味道易于辨认，你只要闻到味道就记得千万不要靠近，而如果两者同时出现裸露情况，因为裸露的电线非常容易爆出火花，所以该区域恐怕已经是一片火海，高温和火光应该足以警示你不要冒险靠近。

6. 等待救援

因为地震后的城市是如此地危机四伏，四处走动并非是明智的选择，原地等待救援是最合适的方法。找一个舒适的地方，但最好上方没有任何容易倒塌的物体，甚至包括过于高大的树木，一阵余震就可以让这些大树变成死亡陷阱。如果你受伤了，这时候最好想办法处理伤口，擦干身上的血渍，检查伤口情况，并进行尽可能的包扎，必要时可以用上你自己的衣服。如果你的同伴或你自己遇到了骨折的情况，千万不要想办法自己复位，找两个长条形的支撑物——例如树枝放在骨折肢体的两侧，然后用绳索或皮带从两头绑紧固定住，留给医生处理。在这一阶段，你还不能假设整个世界都已经被地震毁灭，然后忙着给自己日后生存找物资，因为你获取信息的手段是如此地不完整，贸然行事除了让你身陷险境外毫无益处。

7. 末日生存

需要过多久才能让你确认自己的世界已经在一场地震中毁于一旦？可能至少需要两到三天。你必须在地震后的短时间内呆在原地，确保余震彻底消失，这需要起码两到三天左右的时间，余震的等级会衰减得非常快，但有时候一次小小的余震也足以让一栋遭受过多次震荡的楼房突然坍塌，所以在确认余震完全消失之前，不要离开你所在之处太远。把搜寻补给限定在空旷地区附近，千万不要深入楼房众多的区域，那里随时都有可能发生各种危险，包括房屋坍塌，电线裸露而导致火灾和瓦斯泄露导致的爆炸，甚至可能有各种化学物质泄露导致的毒气。你需要观察裸露电线和瓦斯管道，如果其中一个开始停止供能，则意味着相应的供给设施已经被停止运作或遭到了破坏。这只是一个征兆，但也有可能是因为管道彻底被破坏或者救援队关上了总开关。然后，观察是否有任何直升机救援经过，在地面救援部队不断推进时，空中救援部队往往首先承担的是侦查任务，查看灾区的受灾情况，确认幸存者的聚集点，为救援指明方向。有条件的情况下，它们甚至有可能放出广播来安抚正在等待救援的民众，而如果这一情况迟迟不出现，则意味着救援队本身恐怕也遇到了麻烦，这是一个坏征兆。而当你坚持了两三天，却连救援队的影子都看不到时，是时候下决定了。继续留守还是涉险离开？两者之间的风险正变得越来越接近，而如果你能够获得的补给已经见底，那就需要采取行动了。

地震带来的问题很多，道路通行困难是其中之一，你所熟悉的街道早已面目全非，而不适合通行的地方变得比比皆是，你必须在废墟中跋涉，找到一条通往郊区的路。这不是意味着郊区就不会受到地震影响，但比起满是高楼大厦的市区，郊外的高楼相对较少，有更多的空旷地带，相对要安全。而如果你身处大城市，许多郊区的别墅和公寓都是高收入阶层的度假屋，这些房屋可能暂时没人居住，所以也不会出现坍塌时的受害者，但却很有可能留有食物，以方便屋子的主人度假时使用。这些物品，如果还没有被摧毁或损坏，将会是你活命所用的物资之一。而在逃离城市路上，你可以确认很多事情，例如社会秩序崩坏的程度，如果你已经发现暴徒在四处抢夺，大城市就已经不值得呆了，但如果有执法机构仍然在尝试运作，那或许希望还没有断绝。留意任何还能够接受广播的设备，试着收听任何广播，这是你测量灾难破坏范围的方式，我们能够收听各种频段的广播，如果地震的灾害只是涉及到一个城市甚至是一个省份，是不可能让所有广播中断的，而且相当一部分电台都会通过卫星来传送自己的广播，在太空中的卫星不可能受到地震的影响，所以只要广播发信源存在，你肯定可以收听到某个广播节目。而如果你发现收音机中一片死寂，这恐怕就是末日的证据之一了。

但和其他末日不一样的是，哪怕这是一次全球性的地震，恐怕这个末日对于人类社会的打击却并不如其他末日严重，毕竟地震的伤害是暂时性的，这个过程可能会永久改变地形，却不会像是洪水或陨石袭击般地彻底扭曲我们的生存环境，大地仍然在我们脚下，房屋虽然四分五裂，但我们仍然拥有重建的技术和材料，如果运气够好，甚至还有工具残留下来。地震在人类文明史上算得上是一位常客，但从来没有彻底地摧毁过我们的文明，哪怕它的规模再大，造成的伤害再重，只要没有杀死我们所有人，我们总是能够恢复过来。



核战末日

自核武器被发明以来，我们的世界就从没有从核战的阴云中走出来过。冷战时期，对于核战的恐惧催生了许多描绘核战毁灭世界的文艺作品，某种程度上，《辐射》和其后续作品是用这种恐惧作为题材而制作的游戏中的教材级作品，在这个游戏系列的背景故事中，一场核战毁灭了世界，而在美国本土，靠着地下庇护所的帮助，一小部分人存活了下来，但是当地表上的辐射降至可以让人类活动的程度时，重回大地的人类却发现自己将要面对的是一个无比陌生而荒芜的世界，各种因为辐射而变异的怪物在废土上横行，生存资源极度缺乏，往日属于人类世界的辉煌一去不返，而对于人类的未来，每一个幸存者都感到迷茫不已。到底在一个被我们自己所亲手毁灭的世界中要怎么活下去，在核弹降临的那一刻，我们又该如何保护自己？

求生方式

1. 应对核爆

虽然从战略上来说，攻其不备才是战争的策略，但如果这个世界真的走到了核战的边缘，你不可能对此毫无心理准备，因为这是最终手段中的最终手段，国际政治局势在此之前肯定已经处于高度紧张状态，而且矛盾分歧一触即发。这世上有五个国家通过《不扩散核武器条约》成为了拥有核武的政权，而我们正生活在其中一个政权管理的土地上，这在世界逐渐陷入核战阴云的时期绝对不是一件好事，因为既然我们有毁灭别人的手段，也就有了被别人抢先毁灭的理由。我们并非建议你在发现有此征兆时就拖家带口抛弃祖国跑去其他地方避难，虽然在没有核战阴云的今天，我们身边的许多人都在这么做，不过对于我们大部分人来说，离开自己的祖国意味着太多的牺牲和障碍，你必须得假设自己仍然留在国土上，却亲身经历灾难的发生。

如果一枚核弹正正砸在你头上，那没人救得了你，如果你位于核爆的影响范围内，我们的任何生存建议都同样无能为力，但如果你恰好位于爆炸范围之外的不远处，这里有一些或许能救你一命的建议。当你察觉到爆炸的闪光和蘑菇云升起时，请先垂下头，核爆瞬间产生的光芒足以在一段时间里令你进入闪盲状态，在这个时候变成一个暂时的瞎子可不会有利于你的生存。然后，请背对爆炸方向，趴下，伸展身体，然后双手护住头部并交叉双脚，准备迎接核爆带来的冲击波。核爆本身所波及的范围并不算特别广，但随之而产生的冲击波会以猛烈的势头涌过非常广的区域，在足够远的距离外，它并非完全是致命的，但你肯定冒不起和其正面对抗的风险，所以需要摆出能够让冲击波对你影响最小的姿势。把衣服尽量覆盖在身体每一个部位上，以尽量抵抗热辐射带来的灼伤。最后，张大你的嘴巴，冲击波会碾过你的身体，而张大嘴巴可以保证你的肺部不会因为来不及排气而爆裂，同时因为张嘴时咽鼓管会打开，使得我们的耳内鼓室气压强和耳外保持一致，从而避免在冲击波涌过时击穿耳膜。

冲击波过去后，你需要先确认身边的建筑和物品是否都被夷平，如果你听到崩塌的声音和碎裂声响，最好先保持姿势，等四周安静下来后再站起来。你很可能会受到各种伤害，严重情况下甚至会骨折，但只要你还能保持移动，立刻想方法处理好伤口，不要让辐射有机会从伤口进入身体。这时候，核爆把大部分的辐射混合着掀起的尘土托到高空，但大约 20 分钟后，这些辐射尘会重新落地，而如果此时你仍然在户外，会暴露在致命的伽玛射线中，很快就会死去。你熬过了核爆对你的第一次生命威胁，但还远远没有脱险。

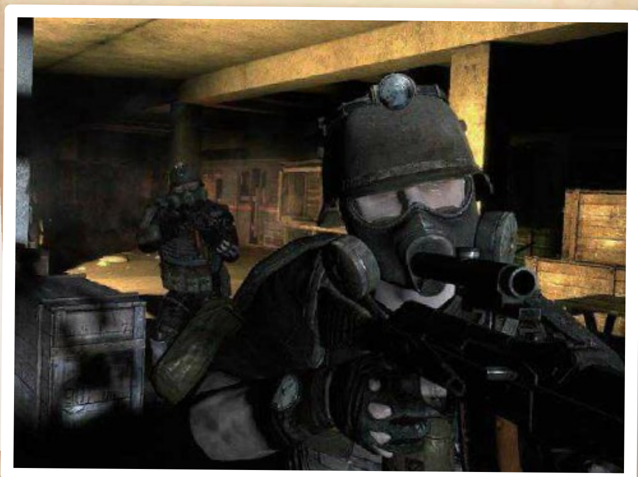
2. 寻找庇护所

你需要找地方躲避辐射尘，而一栋简单的屋子可满足不了你的需求。躲开大多数建筑的墙壁，它们很有可能会在被冲击波蹂躏后变得摇摇欲坠，寻找那些有着厚实墙壁，尚未被摧毁的建筑。辐射尘中带有的伽玛射线可以穿透不够厚的墙壁，只有使用密实材料制作的厚墙才可以阻挡。一般来说，要找到符合这种标准的建筑并不容易，地下室是个不错的选择，如果你碰到有双层地下停车场的建筑，可以考虑在下方暂避。途中拿上你能找到的所有补给品，包括水和食物，核爆后多久才能得到救援是无法预料的，任何一点让你能够生存下去的资源都是值得利用的。进入安全的庇护所后，立刻清洁你的身体，外套因为可能沾染了辐射，需要丢弃，用报纸和水或是干净的毛巾清洗你的身体，包括头发和裸露的皮肤，尽可能减少自己接触残留辐射的机会。如果你找不到地下室，一间没有窗户的办公室也是可以的，但记得要用各种文件柜和书籍加强墙壁的阻隔力，同时需要确认房间离地面和同样会堆积辐射尘的楼顶足够远。离地面是越远越好，而离楼顶至少要有两层楼作为缓冲。当然，要说最好的庇护所自然是那些原本就按照防空洞规格制造的地下商场，它们数量不多，但在末日来临时却绝对可以成为最为可靠的藏身之处。

3. 等待救援

正如之前其他灾难中我们所





建议的那样，你不能一开始就假设整个世界都灭亡了，所以等待救援是必须的，不过这之前你需要等待起码三天，让地表上的辐射下降到可以让救援人员行动的水平。在这期间，你可能需要寻找一些在核爆期间并未启动的电子设备。核爆会产生电磁脉冲，效果类似于一个特大号的EMP手雷，会令任何正在运行中的电子元件被烧毁，但尚未启动的电子产品则不受影响。这些电子产品是你得知外界情况的惟一途径，但记得慎用，因为如果你所在的世界已经深陷核战漩涡，那恐怕你会遭遇到不止一次的核爆攻击，静下心像少年派一样向你信的随便哪个神祈祷吧，如果另一枚核弹直直地落到了你的头上，那并不是人力就可以避免的事情，而哪怕核弹没有落在你头上，也会引发新一轮的电磁脉冲，所以在确认核弹轰炸已经停止之前，千万不要贸然启动自己手中的电子设备，免得被EMP烧毁。

4. 末日逃生

核战毁灭的世界中肯定会有一个特点，那就是大片的郊区会成为相对安全的区域，这是因为战争的打击目标一般是大城市，然后再是次一级的副省级城市，并依此往下推算，而轰击人口密度极低的地区则是极为次要的选择。我们的国家领土如此广大，哪怕真的遭受到了核弹攻击，敌人往往也无法轰炸每一寸土地，因为那所需要用到的核弹头将是一个相当夸张的数字。这意味着郊区的安全系数远高于城市，而且有很大机会根本不会受到任何轰炸。惟一的例外情况，就是看似是无人郊区其实是秘密的军事据点的地方。但如果你是在核弹轰炸城市后才逃往该区域，那正好碰上第二次核弹轰击的机会并不高，因为这些秘密基地的打击优先级往往会高于大城市，而如果你发现自己的目的地上已经在飘着一朵蘑菇云，也该知道要躲开了吧？

辐射尘在出现三天后，会失去大约90%左右的辐射，但这并不意味着它们对人体就是安全的，所以当你确认自己已经无法获得救援，需要再次来到户外选择逃生时，先要在自己的皮肤和辐射之间筑起一道防护墙。厚重的衣服是一般情况下能找到的最好选择，你可能还会有机会找到所谓的民用防辐射服，也就是市面常见的孕妇防辐射服和其变种，正如许多科普知识中提及的那样，这些服装本身所宣传的防辐射能力微乎其微，你可以选择用它来增厚自己的服装以抵抗辐射，但不要天真地以为单单穿上这些衣服就可以防辐射，那只会让你死得更快。包裹好你身上任何裸露的部位，最好多准备几个口罩或类似功能的物品用以替换你口部的防护服装，然后开始观察户外。假设当时的天气并不是太恶劣，而且没有出现大风，辐射尘应该会沉积在地面，这时候它们对你来说是相对安全的，但如果发现空气中仍然悬浮着辐射尘，请暂时放弃前往室外并等待辐射尘重新沉降。确认安全后，离开你所在的庇护所，一路上小心大块的灰尘，这些聚集辐射尘会拥有较高的辐射。同时，不要轻易尝试取用任何暴露在地面上的补给品，这些物品很可能都已经遭到辐射污染，已经无法使用了。如果你懂得驾驶，那驱车离开城市也是一个选择，但核弹和可能已经摧毁了道路，所以你必须有随时弃车步行的觉悟。不必担心车上的电子元件是否已经被电磁脉冲摧毁，只要车子当时没有启动，是不会被EMP所影响的。

5. 末日生存

核战不会持续太久，毁灭性的破坏对于交战双方来说都是无法承受的，但核战带来的影响将会持续非常久。你必须有躲入郊外的避难所中，于地底生存几年，十几年甚至几十年的心理准备。核冬天是普遍受到科学界承认的核战后灾难，核爆和大城市受到攻击后产生的烟尘进入了大气层，隔绝了大部分阳光，导致地球表面气温剧降。季风带着辐射尘肆虐大地，高剂量的辐射会杀死地表的大量动植物，从而令地面上的食物断绝。不要以为你躲在海岸附近会相对安全，核爆产生的氮氧还会损耗大气层中的臭氧，导致太阳的紫外线辐射增加，这可不只是说你在被烈日暴晒时得皮肤癌的机会更高，过高的紫外线会杀死浮游生物，从而摧毁整个海洋生物链，连带着你自己也会陷入断粮的危机。只有人工制造的庇护所是你的惟一可藏身处，至于在这地底下的生活是怎么一副光景，看看《地铁2033》的小说版或玩玩这游戏应该可以给你一个直观的印象。你可能只会拥有菇类食物用于充饥，过的是沉闷而无聊的单调生活，除了对于地表重新恢复正常的期盼，你能够做的，也只有好好活下去。

丧尸末日

在美式游戏已经逐渐成为主流的今天，丧尸（Zombie）恐怕是玩家们最熟悉的敌人之一，而由这种变异生物所导致的世界末日也是游戏中极其常见的题材。但我们必须首先指出，作为这一题材的元祖式作品之一，《生化危机》系列”作品全部都不符合末日标准，或许是拜里昂等一众英雄人物的强大战斗力所赐，所有生化兵器都在他们面前灰飞烟灭，还没来得及制造末日就死清光了。相比起来，《末日余生》、《求生之路》和《行尸走肉》中的丧尸末日则显得更有真实感，社会秩序已经崩溃，那些从丧尸危机爆发中幸存的人们却不得不继续面对随之而来的生存危机，食物贫乏、缺少生存所需物资，甚至连安全的饮用水都不一定找得到，要如何在如此艰险的情况下生存？

病毒的差异

在讲述求生方式前，我们必须要提及一下不同作品中生化病毒存在的差异。从共性上来说，几乎所有丧尸题材作品的病毒都符合以上特征：第一，快速感染，快速发病。第二，感染者失去理智，疯狂攻击任何其他活物。第三，生化病毒往往需要体液传播，一般通过宿主伤害其他生物的方式来传播。

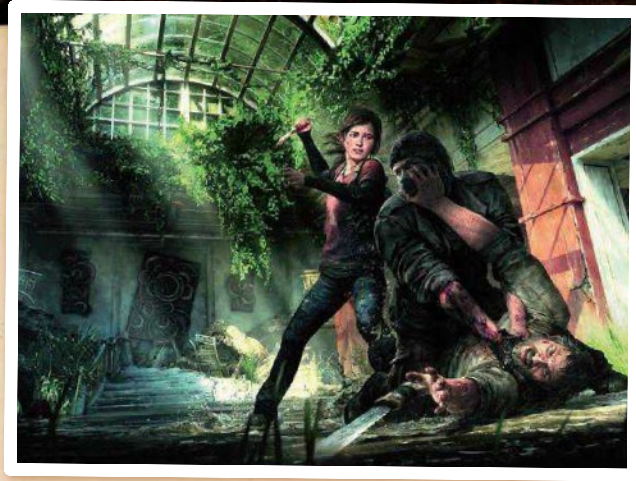
但在这些看似相同的共性之下，几乎每一种生化病毒都有它们的特色，以《生化危机》为例，系列当中已经出现了多种病毒，不但在对生物产生的影响上各有不同，连传染方式也不太一样，在最古老的系列当中，生化病毒需要通过体液感染和人工注入，而之后则发展出了能够远程发动攻击的变异体，例如舔食者和滴蚀者射手，它们的攻击都有可能造成感染，但仍然属

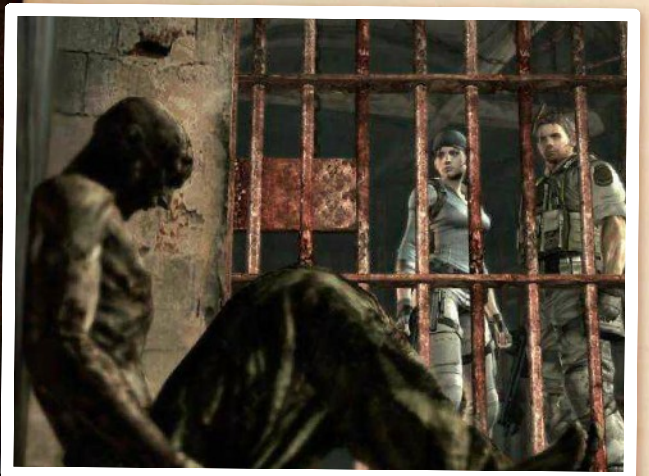


游戏文化 特别企划

于接触感染，而《生化危机 4》中出现的寄生虫感染则成为了另外一个感染类型。要防备这一类感染，避免接触是最有效的方法，当然考虑到《生化危机》到《生化危机 2》之间的病毒传播是通过洋馆中跑出的丧尸鼠所造成，这意味着哪怕最普通的生化病毒恐怕也有通过水源和食物感染其他生物的能力，所以在危机爆发时，我们还必须保持食物和水源的洁净。

到了《生化危机 6》，病毒有了更为可怕的传染方式，这种传染方式和《行尸走肉》中的生化病毒有点类似，那就是空气传播，但两部作品中的病毒仍然有着巨大的差异，前者的病毒是人工散布，可以存在于空气中，但似乎因为病毒的体积非常大或数量非常多，会变成一股可视的雾气，能够被肉眼所看见，而后者则普遍存在于空气之中，严格来说，每一个在呼吸空气的地球人都已经被感染了。不过两种生化病毒的触发条件不一样，前者会在非常短的时间内令被感染的生物转化为丧尸，符合该系列作品中生化病毒的特性，而后者则非常奇妙，在被感染的宿主死亡之前，病毒并不会发作，但只要宿主因为任何原因而死亡，病毒会立刻接管身体的控制权，并把宿主转化为丧尸，当然，如果宿主在活着的时候被丧尸啃咬而造成了接触感染，病毒会跳过死亡这一环，直接令宿主变成丧尸，但过程相对于一般作品中的生化病毒要慢，大约需要几个小时才可以彻底把宿主变成丧尸。不同病毒的触发条件导致了不同的求生方式和尸体处理手段，这一点将在后文中提及。





求生方式

1. 预警

和其他许多灾难导致的末日不一样，丧尸末日的爆发一般是点式爆发，然后呈扩散状地影响周边的范围，其影响速度在缺乏人工条件帮助下会相当慢，但不要因此而掉以轻心，因为比起天然灾害和核爆攻击等灾难，生化病毒的爆发和扩散往往是无声的，因为其感染载体是生物——主要是人，而我们的社会中传播信息的基础仍然是靠人类自身，所以那些被变成丧尸的人类是无法对其他人发出警示的。更糟糕的是，生化危机爆发并不如其他末日危机般地容易辨认，在游戏、电影和各种故事中，这一类危机爆发初期往往会被误解为暴动，因为那是一个更符合常理的解析，而等生化危机真的被确认时，灾害情况往往已经变得相当严重，甚至是无法控制。当然，这不是意味着你需要在看到新闻中报导美国街头有啃脸男出现时，就拿起砍刀把你们的邻居都干掉以防他们变成丧尸来啃你脑袋，我们离这一天还远着呢。因为丧尸病毒的传播是如此地隐蔽，所以当你察觉到任何一点蛛丝马迹时，就应该有所准备了。

2. 生存准备

你的家中生存储备有多少？多数人的答案应该是零。现代生活节奏很快，大量地储存生存物资会徒增经济负担，而且会占据生存空间，所以不必对自己毫无储备感到羞愧。但只要你发现有爆发丧尸危机的可能，一点应急性的准备是必须的，首先，确保你家中有足够的食物储备，在大多数人尚未察觉到危险存在时，超市和大型购物商场等地方应该不存在被抢购的风险，而这时，你应该优先购买便于存储的食物，罐头是最好的选择之一，离保质期到期尚远的水也是必须的。我们应该按照自己的食量来估算购买食物的数量，最好能够支撑我们度过三个月到半年左右的时间，但也需要按照自己的经济情况量力而行，毕竟你能看到的只是迹象而不是真实的威胁，不值得为此完全打乱自己的生活，同时，不需要急于一次购买，在一段时间内分批购买不但有利于减缓你的经济压力，也可以让存储的食物出现保质期差异，以便你按照保质期长短来决定使用顺序，同时，有保质期差异也可以保证你在处理即将过期的储备时不会出现储备真空期。

3. 自保措施

当生化危机已经无法掩盖，开始出现在各个媒体的报导上时，你也必须要做好自保的准备。先确认你所在居住区域的情况，如果你发现外面仍然处于平静状态，而你又确认生化危机已经爆发，立刻前往最近的超市、商场或便利店补充基本的生存物资，但最好保持低调，避免你被记住，免得社会秩序崩坏后成为掠夺者的对象。之后，你需要加固自己住处的所有进出口，如果你身处低层住所，那最好用家具封堵住窗户，并且在上面放置一些陶瓷或玻璃制的餐具，它们会在家具遭到撞击时掉落，发出的声音会变成天然的警告信号。大门因为事关你是否能够逃生，最好不要完全封死，用凳子或门板斜顶住即可，但记得在大门旁配备封住大门所需的材料和工具。而如果你居住在高层住宅，你的窗户风险并不大，毕竟目前我们在讨论的是较为正常的生化危机，还不需要考虑到有机生化武器（B·O·W）和超级变异者（例如《求生之路》中的 Hunter）的存在，所以你不需要太担心有怪物突然从窗户跑进来。但是，记得要把窗户用布帘和黑色垃圾袋封盖住，因为如果在社会秩序崩坏时你的房间窗户映射出灯光，很容易会引来暴徒的注意。同时，住在电梯楼里的住户请记得搞清楚防火梯的构造和位置，一旦城市电力供应停止，电梯无法使用，你离开自己家的通道就只有通过楼梯，如果你不熟悉构造，加上楼梯内乌灯黑火（事实上很多公寓楼的防火梯根本没有窗户，完全不透光），很容易会发生意外。

4. 防守阶段

在丧尸危机爆发时，逃出城市是否明智？答案是肯定的，因为人口越密集的地方，被感染的机会就越高。但也请记住，这一判断需要结合国情，首先，我国的私家车数量在国际范围内都算得上相当高，但道路工程建设却远远落后于许多国家，第二，我们的公共交通设施建设同样远远落后于许多发达国家，最后，我们的道路设计对于行人安全和便利的考虑之不周详简直到了令人发指的地步，综上所述，如果你没有车牌，又不会驾驶摩托车和单车，离开一座大城市的难度之高绝对会吓你一跳。危机爆发之时，公共交通设施要不已经停运，要不正在超负荷运转，在大量人流密集的地方如果突然有人丧尸化，后果是灾难性的，而考虑到我们一般情况下能找到最强大的武器也不过是一把猪肉刀，想要在尸群

游戏文化 特别企划

里杀出一条血路简直是天方夜谭。如果你是个有车的人生赢家，最好别再把这当成是你的优势，因为这东西能帮你讨老婆却不能帮你对付丧尸，而如果人们都忙着驾车逃离城市，你被困在车流中的可能性非常高，而一但失去了移动力上的优势，你要不就只能在马路上等着生化危机扩散到你身边，要不就只能徒步行走，那可是对体力的重大考验，考虑到有车一族往往拖家带口，遇到的麻烦会比孤身上路还多得多。至于摩托车和单车，两者在移动速度和灵活性上的优势都是毋庸置疑的，但是请记住，前者需要耗油，而且有部分大城市（例如广州）早已执行了禁摩令，这意味着你根本找不到一台存在于市区中的摩托车，后者在驾驶时需要耗费体力，虽然耗得比走路时少，但绝对没到轻而易举的程度，而且这两者在行驶于道路情况复杂的地区时都要求驾驶者有高超的躲闪技术，不然翻车是迟早的事，而如果你不幸受伤甚至骨折，那生还机会就变得相当渺茫。

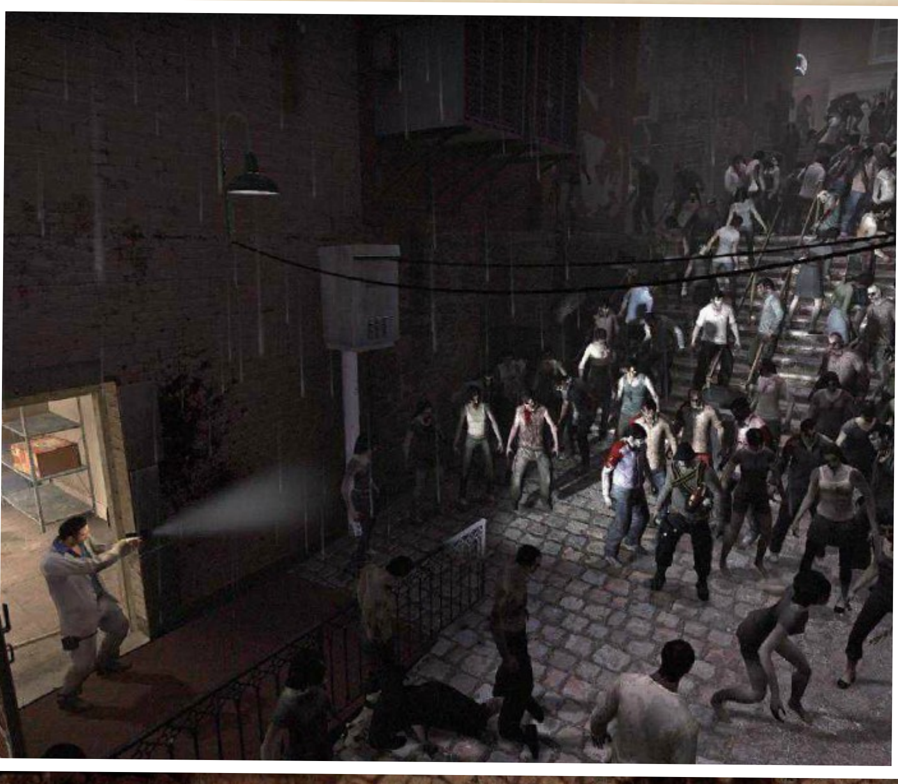
综上所述，如果你无法便利而安全地离开城市，呆在你安全的家里是相对可靠的选择。正如之前所说，我们的国家禁止枪械流通，所以一般市民缺乏大威力的攻击武器，而因为对方基本上属于不怕痛的活死人，利器对于丧尸的效果并不算特别好，所以比起吓人的刀具，沉重而能够击碎颅骨的钝器是更好的选择，你工具箱中的铁锤和扳手都是不错的武器，如果迫不得已，用螺丝刀从眼窝捅进丧尸脑部干掉对方也是个应急的选择。同时，去掉头部的拖把和扫帚虽然算不上坚固，但当做长矛般使用时却可以很好地保持你和丧尸之间的距离，留给你周旋的空间。别忘你厨房中的平底锅，它拥有长度合适的把柄和金属制的锅身，足以成为一件合格的武器，但因为锅身往往和柄之间由螺丝连接，除非你花了大价钱买了好货，不然别对它的耐用度抱太大希望。同时，如果你预感到自己将与丧尸对战，记得穿上足够厚的衣服来抵御它们的啃咬，有时候一双皮手套就有可能救你一命。

5. 等待救援

你已经习惯了用网络或电视来接收最新信息？赶紧把你老爸或爷爷的老式便携收音机拿出来，清掉灰尘，装上电池，这是城市供电系统停止运作后你惟一能够依靠的新消息来源。当你发现互联网、电视台和广播台都停止运作时，先别担心，调整频道尝试收听任何频率上的广播，如果军方已经介入到生化危机的控制过程当中，你会听到他们在广播频道上放出的广播，了解到目前的最新情况。经过《生化危机 2》和各种美国丧尸大片的熏陶，多数人都会极其阴谋论地以为自己呆在城市中最大的风险就是军队突然决定用一枚核弹永久性地解决生化危机问题，但其实那并不现实，哪怕是在一个极度独裁的国家——例如二战时期的德国，往自己国土上扔一枚核弹会导致的问题，远远不是情报封锁加上特务运作就能够解决的，而另一方面，为了加强恐怖程度，许多作品都夸大了丧尸的危害程度。哪怕丧失了痛觉，也不懂什么是恐惧，丧尸宿主仍然是一个普通的人类，而我们作为万物之灵，最有别于其他生物的并不是两足行走，而是高度发达的智力，但只要化身丧尸，这种天然优势就荡然无存，留下的无非是一具凡体肉躯。而在我们的文明发展史上诞生了如此多有效杀戮人体的工具，它们当中很大一部分对于丧尸同样有效，子弹可以击碎丧尸的头颅，大炮可以把它们炸成肉碎，电击、火烧和酸液腐蚀也仍然有效，所以寻常的生化危机并非无解的困局，我们的军队掌握着如此多杀戮手段，只要有条不紊地用在丧尸身上，控制住灾情并非是不可能的，而只要有这个可能性，你的等待就有其价值，只要等来了救援，你的生存之战就迎来了胜利。

6. 逃生须知

尽管我们应该对军队和行政机构有足够的信心，但偶然的情况下，灾情的严重程度会超越我们的想象，而这时候，困守在自己家中就显得不够明智了。而在另外一种情况，如果救援队在广播中发布了救援集合地点，又或者你确认附近存在着救援队伍，却需要离开房屋才能够与他们接触，那就需要开始逃生准备了。除非救援队就在门外，而且已经把你所在的区域都严密防守起来，不然千万不要兴冲冲地离开你的房间。重中之重，穿上你能找到最厚的衣服。正如前面所说，丧尸病毒的传染一般依赖于接触传染，而将你和丧尸之间的接触降到最低的方法之一就是覆盖住你身体任何暴露在外的部位。生活于北方的读者们在这方面有天然优势，你们在隆冬时需要穿上的棉袄和大衣能够提供非常不错的防护，加上厚厚的棉裤，手套，覆盖整个脑袋的帽子，掩饰缠住脖子的围巾，甚至可以带上口罩来防止脸部受到攻击，至于双眼，如果和笔者一样是戴眼镜的重度近视，那你已经得到了天然的防护，不然最好戴上能够保护眼球的泳镜、滑雪镜或装了平光镜片的眼镜。至于居住于南方的读者，可以考虑采取穿多件衣服的方式来替代大衣，如果没有合适的帽子，一个摩托车头盔能够提供不错的保护。确认自己拥有足够的防护力后，记得收拾行囊，如果你打算逃离城市，那你必须假设自己一路上根本找不到任何补给，而按照这个前提来准备补给品，并且尽量用轻便的压缩食品来代替沉重的罐头，不要给自己增添无谓的负担并提高体力消耗。把最好的东西都拿上，你必须假设自己根本不会再回来了，而在你逃生的路上，你需要用到任何最好的装备。确保水和食物都充足，防护完好后，你可以视自己的负重量上限来决定是否再增加携带的物品，但千万不要盲目乱带无谓的物品，一本相册可能弥足珍贵，但附加的重量最后可能会让你失去逃生的机会或所需的体力。最后，你要需要做两个准备，第一个是武器，你即将离开安全的家中，而在外面可能会有丧尸和以掠夺他人物资维生的暴徒，和他们战斗并不明智，但你不能缺乏在必须一战时所需要的武装。最好别只带一件武器，如果你手头有一件能够造成



威胁的武器，那最好还在身上隐蔽的地方配备一两件小型武器，一把水果刀可能不能用于跟别人战斗，却足以在近身搏斗中帮你刺穿丧尸的头颅或割开暴徒的喉咙。第二个准备则是确认路线，如果你比较古典，那在家中恐怕还存有你所在城市的地图，而如果你比较新潮，希望你没有在等待救援时把你智能手机的电都花在玩《愤怒的小鸟》上，用内置的智能地图确认一下你所在的位置和你需要前往的目的地之间的路线，虽然城市情况很可能因为生化危机而产生变化，但既然这不是一种会导致天崩地裂的灾难，基本的道路情况应该是不变的。顺便提一句，鉴于苹果自家开发的地图功能曾经差点害死一位使用它指路的用户，如果你在用的是 iPhone，请自行考虑是否需要相信地图上提供的线路。

在你上路后，真正的挑战才刚刚开始。检查你身上的装备，确保自己不会发出任何不必要的声音，包括电子手表的铃声和手机的声响，保持隐蔽是你逃生路上的重要守则，因为任何声响都会引来不必要的注意。另外一个守则则是避免然和不必要的冲突，如果你看到任何在移动的物体，最好选择避开，因为你根本无法预料自己遇到的会是一个丧尸，一个暴徒还是一个友善的幸存者，而前两者对你来说都是有可能致命的。在我们国家，找到一把枪是非常困难的事情，但这在逃生之旅中其实是好事，你大部分情况下不需要担心遇到的暴徒手持枪械，而你自己也不需要使用枪械，因为开枪时引发的声响足以把附近所有丧尸都吸引过来，所以枪械的使用风险比带来的便利还要大得多。保持警戒，草木皆兵在这种情况下并非是坏事，反而可以救你一命。最后，合理安排好睡眠时间，如果你身处的是广州、北京或上海这一类大城市，使用徒步方式行走到目的地往往需要不少时间，千万不要想一鼓作气走到底，保持好休息时间，不要强迫自己过度消耗体力，以避免在遇到危险情况时缺乏应对能力。

关于你在逃生途中遇到的尸体，视病毒的类型不同，有不同的处理方式。如果是《生化危机》式的，你最好先确认对方是否真的死透了，装死是丧尸最喜欢干的事情之一，一部分是因为它们的确是死了，另一部分是因为这样可以节省能量消耗，尽管对于丧尸的身体供能方式一无所知，但这恐怕是最合理的解释之一。但如果是《行尸走肉》式的病毒，你最好先判断对方的死亡时间，如果这具尸体上流淌的血尚未凝固，又或者并不显得苍白，你必须尝试躲开，因为对方随时可能会化为丧尸苏醒过来。

7. 末世生存

这一切终于还是发生了，所有对抗丧尸病毒的手段都以失败告终，全球超过 99% 的人口变成了见人就咬的丧尸，这个世界已经完蛋了，但属于你的人生却尚未结束。当我们处于这么一种情况下时，居住于大城市已经是一个荒谬的选择，那是人口最密集的地方，也是丧尸最多的地方。而郊区虽然相对安全，但是只要是有人烟的地方，就有被丧尸袭击的可能。作为一个最终选择，你恐怕只能隐居山林，躲进险要的深山当中，过上野人般地日子。这不是最好的选择，却是最安全的，因为被隔绝的不止是丧尸，还有各种不怀好意的幸存者。而如果你对自己的生存手段有信心，在郊区平原上建设属于自己的农场，然后过上一种朴素的乡村生活也是可行的，还可以时不时处理一下游荡到你农场附近的丧尸当做娱乐。只是你必须小心，当成群的暴徒发现了你的农场时，你的好日子也就到头了。最后，如果你是洛克之流的恶少，当个领导成群手下以掠夺其他幸存者维生的土匪也算是一种选择，毕竟社会体系已经崩溃，既没有法律规管也缺乏道德约束，拳头大就是硬道理。

因应病毒的类型不一样，在这样的末世当中，我们的生活方式和对于尸体的处理方式也有很大的不同。首先，如果你和同伴采取的是集体生活，而病毒的类型是《行尸走肉》式的，那每一个人的健康状况都应该受到重视，因为这事关整个团体的安危，如果当中某一个人在餐桌上突然心脏病发暴毙，很可能就令这顿饭变成了所有人的最后的晚餐。如果你还有任何高盐高油高辣饮食习惯，赶紧给戒了，总不能为了让你过过口瘾就让整个团队陪着伤不起。如果死亡真的无可避免，虽然残忍，但请立刻将死者的脑袋破坏掉，这是绝大多数丧尸身上会出现的弱点，它们虽然身体已经腐败，但仍然依赖于脑部来维持身体行动，破坏脑袋，它们也就从真正意义上地死掉了。而如果病毒是《生化危机》式的，鉴于有那么多废弃土地可以使用，请让你的朋友入土为安，并为他立个墓碑吧。

结语

尽管在文章中提到了不少求生方式，但真正的灾难求生中所需要注意的事情远非这篇特企所能容纳，稀饭我在这里只能算是抛砖引玉，如果各位读者对于末日生存和属于杞人忧天的生存主义有更大的兴趣，可以自行查阅更多的相关资料，这里只会稍作推荐。首先，美国探索频道所推出的科普节目《浩劫求生》(Surviving Disaster) 是一档教科书级别的生存教育节目，里面每一集都会模拟一种灾难，并教会观众如何在这种灾难中求生，当中的知识就算对中国观众来说都非常有实用性。然后，相关书籍方面，我之前已经在多边共享中推荐过《末日爱国者》这一部小说式的生存主义手册，而如果你比较钟情于幻想，《僵尸生存指南》也是一本不容错过的好书，当然还有描绘核战末日的《地铁 2033》和《地铁 2034》同样值得一读。最后，你当然还可以从电影和游戏中了解到一部分生存所需的知识，经典的《辐射》和其后续作品是绝对需要一试的，丹泽尔·华盛顿主演的《艾利之书》虽然作为影片品质一般，但对于末日生存的描写却值得一看。而如果你在度过 2012 末日后仍然安坐家中，那就请和我们一起热烈期待 2013 年的末日灾难大作《末日余生》的到来吧！







天下聚会

保定圣诞节“天下聚会”

时间：2012 年 12 月 15-16 日
地点：保定裕华路保定商场内电玩巴士店。
事件：保定圣诞节“天下聚会”，电玩巴士实况足球精英邀请赛。

这一天，是属于古城保定实况玩家的；我们与所有保定的实况玩家一起，见证了每一场无法用言语去形容的巅峰较量，我们为每一粒精彩的进球而鼓掌，呐喊；为每一次惊心动魄的超级逆转而惊叹，震撼；每个人对足球的激情与信仰被定格在了这一个特殊的时刻。我们为胜利而欢呼，我们为失利而黯然；但我们每个人都坚信：绿茵场上没有失败者，我们也许会跌倒，也许会受伤，但我们永远和每一位实况玩家一起，继续迎接着下一个更困难的挑战！

这次古城保定的圣诞节天下聚会在 12 月 15 日 16 日这个看似平凡却不平凡的周末里上演了一场不平凡的对决，各种不同的技术、打法在这次的地区赛中体现得淋漓尽致；风格迥异的技术较量也让众多的参赛玩家大呼过瘾，而某些参赛选手在失利情况下的奋起直追则让所有的玩家为其暗捏一把汗。而经过一轮又一轮技术和意志的较量，参赛选手阿伦凭着超强的技术和过人的心理素质战胜自己的好友丁取得了保定赛区地区电玩巴士杯实况足球精英挑战赛的冠军。下面让我们一同回顾比赛的盛况吧！

比赛由 15 日 14:30 正式开赛，而很多选手在店面开门时就已经到达比赛场地，也许果真应了那句话：“三人行，必有我师”，我们看到保定的实况玩家和其他城市的实况玩家一样，都在用这个时间交流自己对实况的看法，探讨实况的技术，也许，能够博取百家所长才是实况足球的最强打法。比赛还未开始，很多玩家就纷纷互相留下自己的联系方式，约定下一场较量。

进入了 16 强的这些选手都可以说是代表了保定实况玩家的最高水平，而每位参赛者都显得异常兴奋，毕竟这里汇集的高手实在太多；如果能在比赛的过程中学习到新的打法并将它们融会贯通，对提高一名玩家的实况水平、突破技术瓶颈是非常有帮助的！经过电玩巴士的工作人员和天下聚会的组织者的一番布置，比赛终于开始了。这不仅仅是一场技术的对决，更是对玩家心理素质的考验。

16 强争夺战的激烈程度远远超过预料，其中有很多场比赛都杀得难分难解需要通过点球大战来决一胜负，大比分的胜利非常少见，这也让我们看到保定实况足球选手的实力是非常均匀的。能否及时调整自己的心理状态，则是 16 强争夺战取胜最重要的因素。骄傲、轻敌只会让一个实况玩家付出惨痛的代价。让人欣慰的是，16 强的争夺战，我们依然看到每位选手的专注、奋力拼搏，用本次实况比赛的冠军的话说：“我们，都在享受着比赛这个过程，通过比赛可以使自己提高得更快，只要自己尽力了，结果就不重要了。”没错，只要我们尽力，就不会后悔！如果说 16 强和 8 强的争夺战都是在考验玩家的专项程度，那么 4 强的争夺战则是对玩家心理素质的挑战了，经过前两轮的竞争，参赛选手的精神都会产生一定的疲惫，如何让自己的竞技状态恢复到正常的水准，则是获胜的关键。冷静、沉稳、发挥正常的选手们最终取得了这一轮竞争的胜利。

半决赛，阿伦选手 VS 汪昆选手的比赛堪称这次比赛中最扣人心弦的对决，凭借着沉稳的技术，阿伦选手先下一城，在两次落后的情况下，汪昆凭借着对胜利的渴望，连续将比分追平，现场的玩家不断爆发出一阵阵热烈的掌声，这是对领先者的敬意，也是对落后者的鼓励，虽然在最后，汪昆选手依旧在点球大战中失利，但在场的每位玩家都对他报以了热烈的掌声，而选手们通过比赛建立的特殊友谊，也许通过他们的握手，我们已经可以读懂。半决赛的另一场，则是丁选手对阵晨星选手，与先前的阿伦 VS 汪昆不同，丁依靠领先的优势，不断将比分扩大，最后以 5:0 的比分战胜晨星选手，与自己的好朋友阿伦共同进入决赛。正所谓“上阵父子兵”，在实况的绿茵场上，即使是面对着自己的好朋友，也必须全力以赴，这是对自己也是对朋友的责任！在决赛中，我们看到了双方选手超强的技术对决，我们更看到了他们那种深厚的友谊。

狭路相逢勇者胜，把握每一个细节，珍惜每一次机会。而最后的决赛两位选手的实力都十分的强劲和接近，比赛的场面也是激烈有余而精彩不足，双方的防守都可以用完美来形容。但是随着阿伦选手依靠着幸运的点球获得了领先，比赛的天平也随之倾斜，最后阿伦选手抓住对方大举进攻的空隙，再进一球，也将比分最终锁定在巴西 2:0 西班牙。阿伦选手战胜丁选手，获得了保定电玩巴士杯实况足球 2012 精英邀请赛保定分赛区地区的冠军！让我们共同祝贺获得名次的选手，也一同感谢在保定实况足球精英邀请赛道路上陪伴着大家一起奋战的参赛者们！

最后，要感谢为本次保定天下聚会提供奖品和聚会场地的保定电玩巴士店。因为有你给保定玩家创造了一个拥有交流技术和切磋的机会。同时欢迎各位玩家参与到我们保定的天下聚会里来，给我们提有创意的意见，来帮助我们古城的天下聚会更加完善。





聚会预告

天下聚会济南站

地区：山东省济南市
聚会名称：天下聚会济南站
聚会时间：2013 年 1 月 12 日星期六 中午 12:30 ~ 下午 6:30
聚会地点：济南市山大路 124 号百脑汇 3 楼新咖啡

报名手机：15269188502，13583186980（请短信联系）
报名 QQ：1127570783（请注明天下聚会报名）
报名 QQ 群：284281204
报名联系人：姜先生
预计规模：50 人
聚会口号：好机友，一辈子
聚会内容：游戏机爱好者的聚会平台，场地免费，餐饮消费 AA 制

聚会流程

PSP 联机：怪物猎人 3，最终幻想零式（请自备主机和游戏）
3DS 联机：怪物猎人 3G，马里奥赛车（请自备主机和游戏）
PSV 联机：仙境传说奥德赛（请自备主机和游戏）
Xbox360 比赛：实况足球 2013，街霸 4（主办方免费提供投影、电视和游戏机，可自备游戏手柄）

本期收录的这篇作品，同样是一篇关于游戏新作的展望文，而文章所聚焦的，正是在国内拥有庞大粉丝群的"《真·三国》系列"最新作——即将于2013年初上市的《真·三国无双7》。作者通过对系列诸作如数家珍式的分析和回顾，对7代的前景进行了一些预测，对于"无双饭"来说，肯定很有看头，大家不妨一看。此外，我们的信箱地址:tt@ucg.cn，欢迎投稿！



坐6望7

《真·三国无双7》之展望与期待



壹

一个多月前的某天下午，当我在办公室里无意间浏览到"《真·三国无双7》正式发表"那条新闻标题时，还真有点儿"惊诧莫名"。在此之前我压根儿没考虑过《真·三国无双7》在今年发表的可能性——毕竟《真·三国无双6》和《真·三国无双5》都间隔了三年零四个月啊！当时我就在想："哥们儿，你家的《真·三国无双6帝国》11月8日才发售，你11月1日就急不可耐地把《真·三国无双7》推了出来，这脑袋里装的到底是豆渣还是浆糊啊？"《真·三国无双6帝国》的预约情况本来就已经很糟糕了，现在又被《真·三国无双7》分流掉一部分潜在购买者——像我原本就打算为了新增和转正的13种武器类型（动作模组）购买一张中文版，现在自然没必要了——难怪《真·三国无双6帝国》的首周销量只有70102份，创造了该系列自2006年以来的最低销售记录。

平心静气地想一想，像KT社这种将资本追求利润最大化的特性表现得淋漓尽致的现实厂商，应该还没有脑残到故意让《真·三国无双6帝国》"大暴死"的程度，其中必有隐情。其实《真·三国无双6帝国》最早公布的发售日期是9月20日，后来经过两次延期，才延到11月8日发售。看来KT社最初的如意算盘是这样拨打的：《真·三国无双6帝国》9月20日发售，待销售热潮退去以后——《战国无双3 Z》的前6周销量占全年累计销量的94.05%，《真·三国无双6》的前6周销量占全年累计销量的90.13%——再于11月1日公布《真·三国无双7》，最终在明年2月28日发售。有《真·三国无双7》这四五十万份的销量、数十亿日元的销售额压阵，KT社的2012财政年度（2012.4.1—2013.3.31）财务报表就比较好看了。

只可惜"愿望是美好的，现实是残酷的"，《真·三国无双6帝国》因为某些原因不得不延期到11月8日发售，而被KT社的经营者和股票持有者寄予厚望的《真·三国无双7》显然不可能为了一款日本国内销量很难超过15万份的前作资料篇打乱既定部署，只得"抓大放小，丢车保帅"，把《真·三国无双6帝国》给牺牲掉了。

至于《真·三国无双7》与前作的间隔时间还不到两年的问题，考虑到《真·三国无双7》完全继承了前作的易武系统、国别体"故事模式"、武器类型绑定动作模组等主要内容，66名可用角色和55种武器类型也全都保留了下来，甚至连一部分原有角色在立绘图片里摆出的姿势都和前作差不多，我觉得一年多的开发时间对《真·三国无双7》的制作团队而言应该是绰绰有余了。正如一位网友所说，KT社用了两年时间，终于将《真·三国无双6》升级成了"真《真·三国无双6》"。





贰

虽然《真·三国无双6》我总共玩了将近两百小时，但是我对这款游戏的评价并不高，"亮点极少的平庸之作"就是我的封盘结语。然而颇具讽刺意味的是，这款"平庸之作"的整体素质，在"《真·三国无双》系列"六部本传（即不包括《猛将传》、《特别版》等资料篇）里的排位仅次于在老玩家中口碑最好的《真·三国无双2》——当然这得归功于其他四位亚军争夺者的表现实在太糟糕了。

不过就《真·三国无双7》业已发表的情报来看，《真·三国无双6》恐怕得将"聚义厅第二把交椅"让出来了。

要说《真·三国无双6》最让我感到不爽的设计，那就是共用同一种得意武器的角色实在太多了——得意武器都是刀的夏侯惇、曹操、孙坚、孙权、司马昭；得意武器都是枪的赵云、马超、姜维；得意武器都是戟的关羽、徐晃、吕蒙；得意武器都是羽扇的诸葛亮、司马懿、诸葛诞；得意武器都是双剑的刘备、曹丕、陆逊；得意武器都是细剑的……算了，太多了，我就不一一列举了。

在我看来，同一种得意武器有两名角色共用就行了，就像PS2时代的马超和姜维、刘备和袁绍、张辽和吕蒙、孙坚和董卓、诸葛亮和司马懿、黄忠和夏侯渊、大乔和小乔，这几组人的通用动作都比较多，也没见哪些玩家对此表示过"愤慨、遗憾和强烈不满"。可以说"《真·三国无双》系列"出了这么多年，玩家们对这种做法早就习以为常了。

问题是《真·三国无双6》——《真·三国无双5》已经成为"黑历史"了，咱们别管它——的吃相太难看了，"通常攻击"、"蓄力攻击"、"冲刺攻击"、"跳跃攻击"和"骑乘攻击"居然完全通用，能够体现角色特点就只剩"EX

攻击”和“无双乱舞”了。要是“EX攻击”比较鸡肋，或者根本就是自己凑上前去请人打脸的废招，那么“无双乱舞”就成了共用一种得意武器的几名角色之间惟一的区别。再加上《真·三国无双6》练级很费时间——“百花缭乱战”要打三四十场才能练满攻击力和防御力——这使得我练满一名角色以后，就懒得再把共用得意武器的其他角色练满了，当然“蜀汉三枪客”是例外。

虽然《真·三国无双6 猛将传》和《真·三国无双6 帝国》先后增加了19种动作模组，对部分角色的得意武器、“EX攻击”和“无双乱舞”作了一些修改和调整，使66名角色中的46人拥有了独立的得意武器，但是仍然存在着三军师（诸葛亮、司马懿、诸葛诞）、三剑客（刘备、陆逊、曹丕）、四大刀王（曹操、孙坚、孙权、司马昭）这三队悲剧组合。而当我在键盘上敲打出这段文字时，《真·三国无双7》已经公布了8名新角色，加上前作的66名角色，可用角色已达74人，其中66名角色拥有独立的得意武器模组，剩下的8名角色里，马超和姜维共用枪模组，张角和庞统共用锡杖模组，袁绍和刘禅共用细剑模组，诸葛亮和诸葛诞共用羽扇模组。至此，《真·三国无双6》遗留下来的残毒余孽才算是清理完毕了。

按照常理和惯例推测，在今后的几个月里，KT社还会再公布几种新武器，要是能够拆散更多的双人组——比如说把《真·三国无双5》里马超、张郃、孙策、太史慈等角色曾经使用过的大众枪模组分配给马超或姜维，再把《真·三国无双5 帝国》里曹丕用过的天贯剑送给袁绍或刘禅，月英用过的刃弩拿给诸葛诞，甘宁、典韦、孟获、吕布等人用过的双刀、链球、石柱和十字双戟分配给其他新角色，就能够进一步减少得意武器多人共用的现象了。

当然上面这段文字仅仅是我个人的“美好愿望”，是否会被“残酷现实”撞得粉身碎骨，现在还不得而知。不过就算KT社今后不再公布新的动作模组，《真·三国无双7》的耐玩性也大幅超越前作了，只要角色成长系统不像《真·三国无双6》那么麻烦和枯燥，我肯定会练满至少70名角色。而“自由模式”回归以后，战场的丰富程度也会远远超过《真·三国无双6》——后者的“战史模式”纯粹是胡编乱造、滥竽充数，勉强能够凑合着玩的“故事模式”，而且还无法随意选择操作角色，真是太坑爹了！差评！

在动作模组数量和战场丰富程度双双胜出的情况下，我实在想不出《真·三国无双7》的游玩体验会“低于或等于”前作的理由，除非在《真·三国无双7》的未公开情报里还隐藏着一个核弹级别的，足以抵消其他优点的脑残设计。

在本章节的最后顺带说说“旋风连击”、“易武反击”、“觉醒状态”、“觉醒乱舞”这些新增要素。在我看来，“旋风连击”和“易武反击”仅仅是强化演出效果的噱头，深入玩过《真·三国无双6》的玩家都知道，在“修罗”难度下被七八名敌将、五六队弓箭手和数量多得足以让PS3“死机”的杂兵围攻时，“无双乱舞”连发→用安全系数最高的清场技尽快蓄满无双→“无双乱舞”继续连发，这才是最佳的解决方案。“连击”和“反击”（部分武器限定）只有在敌将落单时（比如在“三国无双战”最后登场的吕布）才会派上用场，在以寡敌众时走“装酷耍帅”路线完全是自寻烦恼。而《真·三国无双7》作为《真·三国无双6》的改良版，在高难度下敌方的配置和攻击模式恐怕不会有明显区别，再考虑到玩家操纵的角色在“觉醒状态”下更能打——这意味着无双计量表的蓄积效率更高——“觉醒乱舞”也比普通的“无双乱舞”更强力，满足特定条件后在收招时还能变成威力更大的“真·觉醒乱舞”，估计“乱舞”连发流依然会是玩家们在高难度下的首选战术。





叁

前些天在浏览《真·三国无双7》相关新闻的时候，看到了两位网友对动作系统发表的评论。先是一位网友说“易武系统把角色的个性都磨灭掉了。”其后另一位网友则说“易武系统我还能忍，但是多名角色共用一种动作模组就没法忍。”对这两位网友的观点，我非常赞同。可惜“木已成舟”，《真·三国无双7》的开发度早就超过了40%，现在再说这些没有任何意义。

正如多年以前一位网友所言，《真·三国无双》系列早就变成了“Character Game”，只要在保留前作人气角色的前提下不断推出具有卖点的新角色，大多数核心玩家都会乖乖掏钱。在这种情况下，可用角色只会越来越多——《真·三国无双2》39人（除去伏羲和女娲），《真·三国无双3》42人（不含自创武将模组），《真·三国无双4》48人，角色数量的增长幅度都还不大，到《真·三国无双6》就一下子爆炸性地增长到了62人！《真·三国无双7》也继续保持了这种增长速度，KT社很早就放出话来了，《真·三国无双7》的可用角色在70人以上，据一位爆料可信度颇高的消息灵通人士所说，本作的可用角色甚至多达77人。不管你信不信，反正我是信了。

角色好加，招式难搞，两边的增长速度不一致，Omega-Force又不具备《战国BASARA 3》制作团队那种“人气角色照样砍给你看”的裁员魄力，难免会萌发“多名角色共用一种动作模组”这种解题思路。这种思路在PS2时代还遮遮掩掩的，到了PS3时代就变得肆无忌惮起来，《真·三国无双5》的“三刀三剑四枪四槌五本戟”和《真·三国无双6》的“三枪三戟三细剑，五刀三扇三双剑”即是证明。虽然《真·三国无双7》相比前两作有所收敛，大幅削减了动作模组的重复数量，但是设计思路并没有发生根本性的转变，至少官方到目前为止的说法还是“会减少重复模组的数量”，而不是“每名角色都拥有一套独立的得意武器模组”。

面对这种无可挽回的形势，玩家们——尤其是我们这些很难成群结队地跑到KT社门前拉横幅举标语挥舞着钢管高喊“铃木亮浩下课！”的国内玩家——最好能够及早调整心态，不必再对《真·三国无双7》的动作系统抱有不切实际的期望和幻想——“黎明不是张国荣”，Omega-Force也不是Capcom——索性把《真·三国无双7》当做《口袋妖怪》那样的收集育成游戏，说不定还会有意外的惊喜。

明年没有《战国无双4》，因为《战国无双3》的制作人鲤沼久史早就在Twitter上说过《战国无双4》将于2014年2月发售。明年也不大可能会有《战国BASARA 4》，因为“《战国BASARA》系列”的正传通常是在7月份发售，就算Capcom在明年3月底举办的“BASARA祭 2013春之阵”期间正式发表《战国BASARA 4》，留给宣传部门的时间也所剩无几了。《北斗无双》、《高达无双》、《海贼无双》之类的“版权作”无双又不合我胃口（KT社你敢出《凯普无双》和《剑风无双》吗？敢吗？），于是《真·三国无双7》就成了我这个“割草游戏”爱好者明年惟一的选择。

既然是“惟一的选择”，那就不能太挑剔，否则连“惟一的选择”都没得“选”了。因此我对《真·三国无双7》预设的期望值仅仅是“整体素质稍微比《真·三国无双6》强一些”。浏览着《真·三国无双7》最新的系统介绍，我觉得这次应该不会再发生“玩了70个小时就怒气冲天地把游戏卖掉，直到把《战国BASARA3宴》玩腻了才重新买一张回来继续刷”之类的事情了。

当然凡事都有万一，现在还不能彻底排除《真·三国无双7》“逆向超越”前作的可能性。假如《真·三国无双7》最终没能达到我的期望值，那我就根据先行者的评测将期望值调低到相应位置便是。 [文：Dark Walker]

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

读编交流 读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★时逢元旦即将到来之际，在此我们要向UCG的全体读者道一声：新年快乐！

★和上期一样，为了不让广告占用过多内文页面，本期杂志继续增加8页内文。扣除广告的页数，其实页数比无广告时的120页要多，也算是对各位读者长期支持的一种回报吧！

★下期将会为大家揭晓2012年TV GAME大赏媒体评选部分的结果。在专业人士眼内，今年的各项最佳究竟花落谁家，下期便见分晓。至于读者评选的结果，会在下下期，也就是2013年春节合刊中为大家公布。同时公布的还有中奖名单，大家不要错过哦！

★虽然2012年还没过完，但明年春天已经有一大批中文游戏整装待发。包括《灵魂献祭》、《古墓丽影》、《真·三国无双7》、《孤岛危机3》等，稍晚还有《末日余生》。虽说PS3和X360仍未进入中国大陆，但索尼和微软无疑是越来越重视中文游戏市场。不光是中文版游戏越来越多，越来越多的官方活动都会想到中国大陆玩家，这种改变在一年来我们是能够深切体会到的。也许就在下一代主机，我们真的就要梦想成真！

Email HUNK：在UCG313期的“新闻资讯 焦点”栏目中稀饭&宇宙人负责介绍的liQue 3DS XL很不错，这对“活宝”以吐槽和讲故事的方式介绍了这款简体中文版掌机。短短的三页纸，但其充满了各种腹黑与欢乐~话说，稀饭原来是个腹黑啊，看着宇宙人努力地吐槽，很是可怜啊，唉。P.S，貌似稀饭也很邪恶呢和洛克有得一拼。比如那个充电器性别什么的……

请叫我小纯洁……

纯洁你妹，看你编的荤段子被读者发现了吧！

就是，连我都想不出这么邪恶的桥段，分明稀饭才是编辑部头号恶人！

我个人还是比较欣赏这个段子的，不过话说楼上你看懂了？

废话，需要三只脚支撑的充电器个头更大，肯定是男的嘛，剩下的那个小的自然是女的了！

……为了不玷污洛克纯洁的心灵，我们还是不要告诉他真相比较好……

Email 错开的时钟：看到《光环4》的原声音乐CD是索尼发行的，我就感到一阵难以言状的喜感……

跪求大家放过这个梗吧orz。

Email 牙神幻十郎：小编们好！我已拿到UCG313了，没想到从现在开始每一期都是高清光盘啊！虽然有朋友觉得先用移动硬盘拷贝到PS3里面再观看这样麻烦了一点，但我觉得这种方式很节能，光盘内容都存在移动硬盘里面多方便啊。至于广告内容嘛，我觉得还是可以理解的，只希望能集中一点。不要开篇好几页都是左边是内容，右边是广告，这样很影响阅读体验。然后赠品可不可以不要老是海报啊！或者说不要老是美式游戏的海报！已经连续好几期都是《使命召唤》、《光环》的海报了。还是来一点日式游戏的海报嘛！期待明年3月时候能送一张《真・三国无双7》的海报！最后，12月17日PSV发售一周年了，可以弄个PSV发售一周年综述的特稿么？

广告的位置摆放是由投放广告的客户要求的，我们只能通过增加页面来弥补，如果能由我们选择的话，我们是很愿意将全部广告印到海报的反面的。（笑）至于说日式游戏的海报，很遗憾，现在日式游戏的海报实在是太罕见了，人家游戏厂商自己都不出的话，咱们也没法呀。总不能画个同人的来送吧……比如说《真・三国无双7》，目前还真没见到一张够当海报的图，再等等吧。

可是我上午明明看到总帅您在刷一张尺寸巨大的《真・三国无双7》人物图！

问题是那张图是男人啊！我想绝大多数读者是不会想要一张“357”的男人海报吧，而且那个男人还是张三爷，贴出来辟邪啊？

大作互动抽奖进行中！

为了回报国内众多《鬼泣》粉丝多年来的热爱与支持，《鬼泣DMC》的制作人准备了几份小小的礼物带给UCG的读者，只要发来电子邮件（ucg@ucg.cn）并写下几句自己与“《鬼泣》系列”的感言，即可参加抽奖并获得由CAPCOM提供的《鬼泣DMC》制作人亲笔签名海报1张或是游戏主题手机壳任意1款（共3种型号，每种型号2款，随机送出），邮件截止时间为2013年1月20日，标题请注明“参与《鬼泣DMC》官方礼物抽奖”，各位FANS快来参与吧！





从即日起至2013年1月15日，UCG将与新索音乐合作，在杂志与微博双平台上发起读者互动赢取《光环4》正版原声CD的福利活动！奖品总数多达20张！各位《光环》死忠们，快快行动起来吧！

参与方式：

1. 杂志抽奖：写下一段你对“《光环》系列”的感言，形式与字数不限，并注明你的真实姓名、联系方式及住址，将以上内容在2013年1月15日前发送至UCG的官方邮箱：ucg@ucg.cn中，邮件标题请写为“参与杂志互动，赢取《光环4游戏原声带》”。



2. 微博抽奖：转发UCG关于《光环4游戏原声带》的微博，并@三位好友，即可参与抽奖。

3. 活动截止后，我们将从电子邮件中抽取15名幸运读者，从微博中抽取5名幸运读者，赠送中国内地正版引进的《光环4游戏原声带》一张！获奖名单将会在316期杂志上公布。

Email ziwing li：拿到最新的313期杂志，翻到“黄金眼”栏目时，看到插图人物——狼的姿势：右手拿着“锤子”、左手举起“凿子”、脚踏一块石头的造型，马上脑海就浮现出一幅大西北矿石场农民工一边吭着小调、一边快乐地敲石子的情景……请问狼：我为什么会有这样的感觉呢（汗）？

先说明一下插图的COS对象是《孤岛惊魂3》里的大反派之一——瓦斯，作画的画师与之前的不是同一位，她的风格偏向于清新可爱，所以才将走“禽兽”路线的狼来了画成了朴实的西北矿石场农民工兄弟，至于你所说的锤子和凿子，其实都是枪械，只是因为角度的问题所以容易被看成别的什么东西……

编辑微生活

联合惨败

本次编辑部举办《PS全明星大乱斗》比赛，因为游戏本身不属于核心向格斗游戏，玩的就是欢乐，所以不少事前只是略为摸过一下游戏的编辑们都起了夺冠之念，既然纯粹的技术不能够决定胜负，那就需要用策略来补救。秉承着这一精神，打入半决赛的一刀在战斗开始前就开始了侦察敌情，在发现对手分别是洛克、华尔兹和稀饭后，果断抛弃了有奸情的洛克与稀饭，选择说服华尔兹和他联合起来对付其余两人。可惜，战略理论上是一回事，实际操作起来又是另一回事，虽然两人的确没有搞内战，但却敌不过其他两人的猥琐战术，全程隐身的洛克不断靠偷袭来蓄AP然后放二级必杀，走远程放冷枪路线的稀饭满地图跑，几乎从来不发生正面战斗，于是等其余两人发现他们的联合战术并不凑效时，战斗时间也已经结束了，说好合作的两人惨败，反倒是洛克和稀饭成功晋级。

华尔兹你个水货，咱们说好的战术你照办了没？

我这不全程都在和稀饭死磕嘛？你用这么威猛的奎爷怎么搞不定洛克的史莱？

这个猥琐的家伙没事就隐身，半天都找不到人在哪！

废话，哥隐身了自己都看不到角色在哪里，何况是你们！

我靠，角色性能压制，这不平衡！

毛线，哥一个远程角色被全程各种骚扰还不是拿了个第二名！

作为裁判，我公道地说一句，事实证明，默契和战略在基情面前都是渣渣，以上！

太黑了！

Email T-yang：看了一位网友制作的视频，是总结了《刺客信条Ⅱ》主角Ezio的一生事迹（就是将游戏跟动画视频压缩在一起），霎时有了感触，好像感觉到Ezio是真正的历史人物一样，而游戏就像一本传记，把他的一生都记录了下来。动画的最后，一代刺客大师的逝去，真心让我感到凄凉。我觉得育碧把Ezio塑造得很不错，当初买X360时就是为了玩《生化危机5》和《刺客信条Ⅱ》，犹记得《刺客信条Ⅱ》给我带来的游戏体验，真是太棒了！我现在还时不时会怀念威尼斯那蓝色的河水。

虽然我也挺喜欢《刺客信条Ⅱ》的康纳，但有时我又觉得他很纠结……（后来我才知道两个男主角克里斯和Ezio都是同一个人配音的）

对于Ezio，我和你有一样的想法，这位从花花公子成长而来的刺客导师身上，确实有好多感人事迹。这就是为何当Ezio在《启示录》中找到埃泰尔尸骨时，我眼泪会夺眶而出。

至于配音，欧美也是有一些游戏声优的，比如这位读者提到的为克里斯和Ezio配音的Roger Smith，还有但丁的御用声优Reuben Langdon，多留意听听会有小惊喜哦！

本期流行游戏

《如龙5 圆梦之人》

铃、华尔兹、九兵卫

不愧是桐生培养出来的妙龄少女！

——目睹遥妹子跑步撞翻大叔的情景，铃感叹道

《第2次超级机器人大战 原创世纪》

纱迦、洛克、稀饭

一场《泰囧》看下来，挂到5000万金钱，原定4周目开始的大屠杀被迫提前举行……

——主力全15改的纱迦

《PS全明星大乱斗》

全体编辑

连续技什么的都是浮云，连打□键才是王道啊！

——练了一阵子连续技但在4人乱斗时完全用不上的狼来了道。



Email MC☆杜：老妈都是将近60岁的人了，最近却老玩我的X360，而且一开机就到游戏库"猥琐"地找《横行霸道Ⅳ》！我的心情用北京话讲就是："肝儿颤啊！"，真怕她老人家哪天上大街把人家车玻璃砸了，然后开走，一下就6颗星儿啊……怎么办？各位小编帮忙琢磨琢磨还有什么适合老年人玩的游戏呢？



这么剽悍的老妈还是头一次见……敢问她老人家最喜欢在游戏里干的事情是什么？不会是搞上一身武器然后找个好位置来跟警察大战300回合吧……

既然这位读者的老妈那么喜欢沙箱游戏，同是R星出品的《荒野大救赎》是肯定要玩的，什么杀人掠货偷鸡摸狗统统都有，还可以强抢民女绑住放在火车轨道上，然后就……

肯定还是《黑道圣徒3》最好嘛，除了能够开变型战斗机上天入地，还可以把自己扮演的女主角调得性感撩人哦！

还是东方风情十足的《无间龙头》比较接地气，又有无间道又有中国功夫，肯定对老人家胃口！

唉哟，你们都在乱推荐，肯定还是《如龙5 圆梦之人》比较好嘛，那么多小游戏，随便选一个都可以玩上半天，最适合需要业余生活的老人家。

嗯哼，楼上各位说的都是玩笑话，太激烈的游戏其实不是很适合大年纪的玩家，平心而论，还是赶紧买一台3DS配上能够玩一辈子的《跃出 动物之森》给你母亲大人消磨一下时光比较实在啊。

Email 疯魔：给编辑们讲个笑话，一天，吕布和张飞一起去攻打一个地方，吕布说"此战极其险恶，可全身而退者唯我飞将。"这时张飞突然脸一红，羞涩的说："讨厌，布酱"。

噗！笑尿了！

你不觉得这个笑话很冷么……而且吕布和张飞不是对头啊，怎么会一起攻打敌人……

这你就不懂了，其实刘备是曾经和吕布在徐州结过盟的，起码在那一段时间里，张飞是有可能会和吕布一起并肩作战的。

这！难道说这两人真有基情？

我们的三国怎么可能这么基！

最近《真·三国无双7》官方博客发起了一个活动，每个角色的人设图只要有777个人说赞就会放出壁纸，截止到我说出这句话的现在，放出壁纸的统统是男性角色，女的一个没上榜，你说这游戏的玩家群体能不是各种腐女吗？三国有多基，光看这一点就足以说明问题了……

新登场的贾充和张苞都很对胃口，该把他们和哪个武将凑CP好呢？好烦恼啊。

求别再基我大三国了！

Email 网络骚年：现在越来越多的游戏有官方中文版了，但是还有很多系列比如《生化危机》、《怪物猎人》、《SRW》、《MGS》等中国玩家非常爱玩的游戏没有官方中文版，但是随着中国大陆购买正版游戏的玩家增长，内地对于游戏销量的提升不能被无视吧？请教各位小编有什么办法向厂商情愿，要求有更多的游戏有官方中文版，我想如果大陆的玩家联合起来的话，力量绝对强！

大陆在很多厂商眼中依然是D版聚集地，而且他们是无法直接从大陆玩家手里赚到钱的。但是逐年增加的港版游戏销量已经让厂商重视起来了。最近一年，UCG拿到的独家游戏报道比过去要多，这便是一个明显的例证，而且明年已公布的中文游戏阵容也十分强大了。虽说仍有这么多游戏没能汉化，但饭总得一口口地吃，请不要着急。

Email sddsde：玩了《孤岛惊魂3》不得不感叹它和《刺客信条3》是一家人，里面有大量的要素双方互相借鉴。比如信号塔、狩猎系统、交易系统、制作系统等等。在初期的一个需要主角杰森从悬崖跳入水中的场景，他还来了句"信仰之跃"……好吧，这个我们还能比较调侃地认为杰森玩过《刺客信条》这部游戏，但在豪华版的一个二战场景探索DLC中，他会捡到印有Abstergo公司的文件夹，里面有关于伊甸圣器的内容，他居然还挺熟悉（就不吐槽为啥远这东西会出现在这里了）……这意味着这两款游戏是一个世界观！如果《孤岛惊魂3》的故事也发生在2012年中旬的话，那杰森在小岛大冒险的时候，远在天边的戴斯蒙正在做着白日梦，大战圣殿骑士援救世界呢！

没错，不久的将来你就会在游戏中看到大反派Vass在游戏中穿着疯兔的衣服了，谁让他也是个疯子呢。

看来《刺客信条×波斯王子》也不远了。

我怎么觉得你们俩个在一本正经地误导读者……

Email 哈三中高一四班：这次 VGA 真是出乎意料啊，《行尸走肉》竟然夺魁了。游戏素质还挺好，不过画面像是手绘的，很多人接受不了吧？以前这种下载游戏有得过奖吗？

其实 VGA 不要过于在意，我个人觉得 VGA 颁奖艺术性要占不少层面的，如此一来艺术性与创意优秀的下载游戏拿奖也就不稀奇了。不过《行尸走肉》的游戏版剧情真的不错，强烈推荐。《行尸走肉》一直以来区别于以往丧尸题材的地方就在于更突出对幸存人类之间的描写。最近的美剧版势头也很强。

别忘了最经典的还是漫画原著啊，这些都是在其基础上改编的。

看完了 VGA，别忘了期待我们即将揭晓的 UCG 大赏哦，最终夺魁的会是哪款游戏呢？读者不妨来猜猜看哦。

我投《神乐闪乱》一票！

快来人来把楼上的拖走。

Email 冷山沟城管：今天我们生活在信息爆炸的时代中，每天都会刷新出全新的、好的或不好的游戏来充斥着我们的眼球，琳琅满目，而这也让一些老去的，甚至是过气的佳作逐渐被遗忘，我想问的是小编们现在因为工作原因每天都会与无数的新作打交道，除此之外还会去重温那些老去的游戏吗？比如在工作之余，还会有人打开一盘《潜龙谍影 4 爱国者之枪》来细细品味小岛的伟大故事吗？亦或是按下《最终幻想Ⅶ》（PS 的）的 Start 键，去回味那个日厂称雄世界的年代？

心有余而力不足……平时新游戏都没时间玩，更别说老游戏了！

其实一些当年经典的游戏在如今看来有些“惨不忍睹”，现在去回味的话反而会让回忆变味，这可是本人血的教训，还是让经典存在于回忆中比较好啊。

Email 宋老师：我可以把自己喜欢的游戏类型用 4 个字概括——打砸抢烧。不知道小编怎么叫自己喜欢的类型？

作为一个美式游戏爱好者，我表示似乎和你一样。

楼上 +1。

楼上 +1。

为啥我看到这 4 个字的第一反应是日式 RPG 里的主角？

我替八重樱回答，她喜欢的游戏类型一定是——宅萌肉基！

乱讲！这分明是稀饭喜欢的类型！

我都说了我喜欢的是打砸抢烧，你们怎么能如此颠倒黑白……

Email 黑色星期天：关于 TV Game 大赏，我有几个问题要咨询：一、为何 X360 游戏有 7 个是 kinect 游戏？二、如果寄两三张联系方式一样的表（仅联系方式一样且分开寄），能否当成两三次抽奖机会？三、如果中奖，邮箱能不能收到邮件（怕漏电话）？

因为各机种的游戏选择必须是独占游戏，而 Kinect 游戏具有无法模仿的先天优势，所以是 X360 独占游戏中不可忽略的一部分。而且 Kinect 游戏中不乏《舞蹈中心 3》这种素质和销量都有很高水平的游戏。至于说抽奖，你寄得越多，中奖机会越大。中奖后肯定是电话联系，邮件反应太慢，还有收不到或误删的可能，所以请为手机充好值。（笑）

Email 肉松：12 月 21 日是玛雅人预言中的世界末日，不知道小编们是如何来度过“生命中最后一天”的？

妥妥是在赶稿啊！世界末日？那是什么？能吃吗？

让我想想……与平日惟一的不同是我去吃了顿汉堡王来犒劳自己的胃。

我坐在公园里独自等待末日的陨石雨，谁想到它居然爽约了！岂可修！

哼哼，我才不会告诉你们早上一起床我就去拯救地球了呢，不用谢我，也不用问我叫什么，要叫的话，就叫我雷锋吧！顺便，老大，看在我拯救地球的面子上，就别记我上班迟到了吧？

你以为地球真是你拯救的吗？分明是世界末日它有拖延症好不好？你们没发现吗，人家已经从 1997 年拖到 1999 年、2000 年、2012 年，接下来还有 2014 年、2046 年……

八卦角 小编QQ头像轶闻录

许久未登场的“八卦角”版块本期将为读者们爆料各位小编所使用的 QQ 头像，小小的 QQ 头像中也蕴含着小编们的个人兴趣爱好，一起来了解一下吧！





我原先用白企图标，后来发现奖杯迷里用白企图标当 QQ 头像的还不少，就想换，换来换去不觉得有合适的，就直接用了 QQ 自带的第一个系统头像。



我的头像是 Dexter，同名美剧里的主角。这是我最喜欢的剧，喜欢他的吐槽。



这一说起来，原来我的 QQ 头像已经有一年多没换了，上面放的仍然是自己在玩《黑道圣徒 3》时，在游戏里自创的女主角，金发、双马尾、巨乳加上身穿拉拉队服，形象模仿自哪个游戏角色大家应该都很清楚了～虽然这个山寨版肯定没有原版好看，但毕竟是自己亲手捏出来的，所以就一直用下来了。



没啥特别含义，妹子要求头像要 CP 而已……



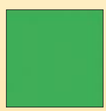
《魔法少女小圆》里的五色战队成员之一，红发的佐仓杏子。其实要说有爱，黑粉这对就不错，但食物不离手的红发明显就是个吃货，基于吃货最萌的观点来看，最喜欢就是她了！



头像是《王国之心Ⅱ》中狮子造型的索拉，已经用了 6 年没换过了，一是因为《KH》系列”是自己最喜欢的游戏，二是索拉的这个元气的神情总能带给我干劲。



《神次元游戏》里面的抖 S 香菜，玩了游戏之后就不知不觉就想用来当头像了。



单纯地喜欢绿色，所以使用了简洁的绿色色块作为头像，没有特别的意思。



我的头像来自于动画《蔷薇少女》第一季最后一集的一个镜头，当时被真红放下头发之后的造型给深深地吸引住了。自从那天之后（2004 年 12 月 23 日），我的 QQ 头像就再也没有换过，我的 QQ 名字就再也没有换过。如今《蔷薇少女》即将再次改编为动画，期待万分！



俺妹就不用像大家解释和介绍了吧，之所以用这张图，很能表现那种入手神物之后陶醉的表情，当然请不要邪恶地想歪了……



其实此前用过标准版头像（见下一页），不过却被好友吐槽和真人气质差太远，于是我就做了简单的调整，据说瞬间神形兼备了……

Email Lan 龙莲：想做个小调查，不知道众小编对切糕有神马看法，最重要的是记得点评一下口感和味道（→_→叫洛克去买五块钱回来尝尝就好）。

英勇的少年洛克啊！你成为勇者的一刻终于到来了！给，这是五块钱，请为我们带回奇迹的切糕吧！只要成功带回切糕，你就将获得头衔“糕富帅”！

这年头五块钱连个苹果都买不到的好不好！

认真地说，我倒是真买过切糕，没有被宰啦，那位新疆小哥人还挺和善的。只是切糕太硬了，而且非常甜，一点也不好吃啊……

不过作为武器来说倒是蛮实用的。

Email waci11：看了胜负师的微博，《鬼泣 DMC》似乎要出中文版了？可惜我对其极度欧美化的美术风格实在无法喜欢。我还是更期待雷电的斩夺，既然和 Konami 也有了合作，可否努力下啊？我很期待呢。

果然是有读者上当了呢，哈哈哈。

看来我的“小玩笑”还真令一些读者们上当了呢。其实那张游戏截图是来自于《PS 全明星大乱斗》，认真想一想就会发现，《鬼泣 DMC》明年 1 月才会发售，小编们怎么可能现在就已经把游戏白金了呢？不过《鬼泣 DMC》的确是款好游戏，在此还是强烈推荐给喜欢动作游戏的玩家们一试。至于《潜龙谍影崛起》，如果有相关合作的话，届时一定会第一时间在杂志上公布的，总之多多关注 UCG，福利自然多多 D！

Email Baiyunxin：不知道小编最近有没有一个共同的感觉就是“咦！钱呢？”，最近这段时间真是钱包噩梦期，无数游戏完全掏空了我那微薄的生活费，望着淘宝收藏夹里的各种预定单我真害怕到时候只有去街头卖艺了……而且最近又开始自己的原型师坑爹梦，材料真是买得我吐血，美国土都直接被我请出字典了……话说各位玩手办、玩 PVC、玩娃娃的小编需要预定头雕白模什么的吗？价钱很公道的，制作周期绝不超过 2 年！你们别走啊，我真的已经出师了！你们看看我的眼睛，我没说谎，你们倒是看一眼啊！九老师，50 块一个的娃头简直不要钱啊！

常言道，一入○坑深似水，从此钱包成路人。○请自动替换成匹配的内容。

不过自从九老师有了实妹之后，神马手办娃娃之类的都是浮云了，唉，现在给他发各种手办照片都是石沉大海呀！

可是他的钱包依旧是路人。

这……



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 10 轮，也就是 12 月份的获奖情况已经出来了。

一刀有话说 Vol.68（特别版）

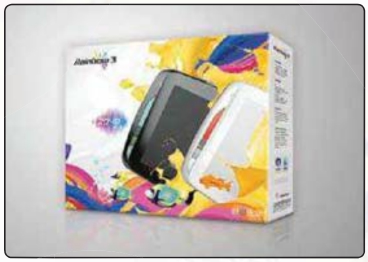
优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）
获奖者：米思（成都）**作品：**7 号《征兵广告》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

伽蓝业火（常州）	1 号《襄铃》	袁照辉（东莞）	9 号《明日香》
么么的午餐（常熟）	3 号《猎人 MM》	于冠杰（昆明）	10 号《黄金的太阳》
无言（上海）	5 号《最终幻想 XII》	MR.children（南宁）	11 号《伪物语》
恶魔猫那娜（长春）	8 号《原创少女》	sky（广州）	12 号《魔笛 MAGI》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 12 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2013 年 1 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

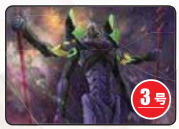
为了便于大家做出选择，我们这里放上 1 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



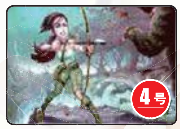
总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《隼龙》
作者：琛・美弟奇（昆明）



总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《P4G》
作者：oliviverse（沈阳）



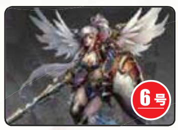
总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《EVA Q》
作者：月の命（广州）



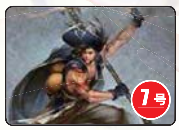
总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《古墓丽影》
作者：陈志远（珠海）



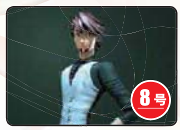
总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《明日香》
作者：朱宏博（广州）



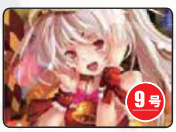
总第 313 期（2013 年 1A）
作品：《奇幻女武士》
作者：米思（成都）



总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《林教头》
作者：芸宁 Cindy（北京）



总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《虎叔》
作者：王鑫（抚顺）



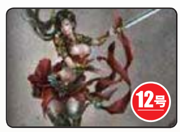
总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《蛇年贺岁》
作者：sky（广州）



总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《另类初音》
作者：神月（南宁）



总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《忍龙》
作者：oliviverse（沈阳）



总第 314 期（2013 年 1B）
作品：《武侠女将》
作者：米思（成都）

Email 成竞：在 313 期第 6 页右上，稀饭：“死法就像第五代火影一样凄惨哦！”我只在追《火影忍者》TV 版，没有看过漫画版。TV 版里五代目还活着呢好不好！还完全没有要死的迹象呢好不好！我就在这么一个和火影毫无关系的地方，在毫无征兆的情况下，突然被严重剧透了！不仅透了五代目会死，还透了她会死得很凄惨！众人帮我评评理啊！稀饭你要怎样弥补我的精神损失！

因为纲手被拦腰压断身体这个剧情本身已经是大约三个月前的连载上出现的剧情，所以我对剧透方面的风险有所疏忽，造成了这次惨剧，在这里先要对成竞读者道个歉。我个人其实也对这剧情安排颇为不满（才不是因为纲手是巨乳呢！），但鉴于少年漫画是如此爱让人气角色吐便当，说不定在你看到我回信时，纲手姬又已经活过来了，所以还是请心怀希望地追看下去吧。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄 1名

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

11A 互动信箱礼品名单

大奖	北通MVP球王2无线六轴震动手柄			
	北京	刘钧生		
一等奖	北通MVP特洛伊无线震动版手柄			
	东莞	李刚之	佛山	华　翔
二等奖	北通原生铜 HDMI 高清线			
	唐山	谭科奇	成都	伍思博
	北京	朱泽平		
三等奖	北通原生铜USB高速数据线			
	绍兴	王谦谦	南京	吴威海
	惠州	陈广峰	上海	李辛梅
	柳州	周益平	上海	柳良达
	烟台	李连胜	徐州	邱　启
	武汉	简以平	宁波	曹　言

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线

（苹果/安卓/迷你）

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. 你是否欢迎光盘的高清化，请说明原因。
3. 一年一度的春节合刊在即，如果你希望看到什么内容，请在此提出。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 1 月 20 日，平信快递以发件日为准）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏.人》第 48 辑，定价 16 元。《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《XBOX360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元；第 20 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 18 辑、第 19 辑、第 20 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 14、15、22 辑，定价 12 元。41、43、63、65、77、88、92 辑，定价 8.8 元；96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、148、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193、195 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、167、187 辑，定价 16 元。196 辑，定价 18 元。《口袋玩家》：11、15、16、18、28、38、42 ~ 46、54、55、59 ~ 61 辑，定价 16 元。《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11 ~ 13，定价 18.00 元。《3DS 专辑 Vol.3》，定价 32.00 元。《PSVita 专辑》：Vol.2，定价 32 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6：定价 28 元；Vol.14、Vol.17、定价 32 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元；Vol.5，定价 28 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌·桌游》：第 9 ~ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ~ 275、287、288、293 ~ 296、302、312 期，定价 12 元/期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元/期。总第 229 期，定价 15 元/期。总第 137·138、207、267·268 期，定价 19.6 元/期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元/期。总第 313、314 期，定价 14 元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《Fan48 AKB48 资讯综合志》第 3、4 辑，定价 28 元/辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价38元；《传说系列编年史》，定价42元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《梦幻之星携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元/辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元/辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元/期；第 30、31、40 期，定价 22 元/期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元/期；第 63、67、69、74 期，定价 18 元/期；第 75 期，定价 28 元。

小编寄语

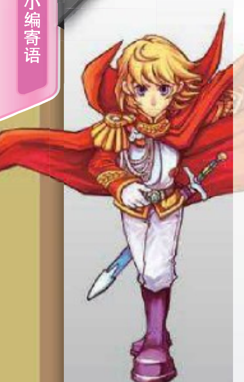
EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



圣诞快乐！
摄影：八重樱

纱迦



★别的游戏出DLC加成就我就忍了，《生化危机6》这货居然也出了3个DLC各加125点成就，极其无语。这3个DLC目前是X360独占的，所以这坑只有X360玩家才能填。看来这黄金版奸计版妥妥的，现在正在犹豫是先买先搞，还是直接等完全版。

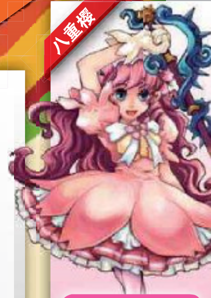
★本期内各全/白了一个游戏。全成就的游戏是《COD 黑暗行动Ⅱ》，没有好机友的帮忙，这游戏肯定得坑下去。白金的那个游戏是《第2次机战OG》，按理说白金之后可以收手了，不过因为3周目时用吼太刷了不少钱，导致击坠王被这货长期占领，心里十分不爽。我个人玩《机战》其实是相当看重击坠王人选的，《第3次机战α》中我的击坠王是《超时空要塞7》里没有攻击力的萝莉ミレーヌ，让我得意了好一阵子。看来得再玩1周目把击坠王刷下去才行，至于人选嘛暂时还没想好，但肯定得是个妹子。

★听说今年日本轻小说销量榜上，只有《魔法科高校的劣等生》能和川原砾一战，于是就找来看了一下。一开始觉得挺一般，不过看到后面感觉确实带感。不过看小说不如动画的一点就是角色需要脑补，看到小说里写着某人国色天香云云总觉得没说服力，区区几页的插画远不能解决这个问题。希望早日动画化！顺便也向还没看的人推一下这本小说。

本期个人签名

小说的坑比漫画浅！

八重樱



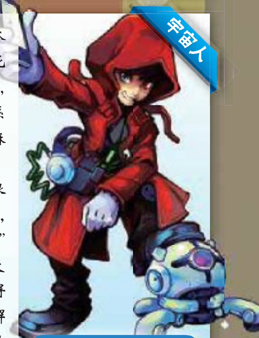
★利用休年假的时间去香港看了电影《霍比特人》。之前一直很怀疑电影的品质，毕竟原作小说的厚度还不及《魔戒》的1/3，彼得大帝却生生要拍成和《魔戒》一样的三部曲，势必要加入许多原创的剧情，这些新剧情能否与原作剧情完美衔接还是个未知数。不过当我把3个小时的电影看完，心中所有的不安全都烟消云散，只后悔一件事：为什么自己没有再多买一场电影票！等明年1月内地上映时，一定要再去连刷几场，痛痛快快过个瘾！顺便跪求彼得大帝接着再把《精灵宝钻》也给拍了吧……

☆我虽然没钱买船票，但还是顺利地活过了世界末日。为了纪念这极具意义的一天，我决定将这件事告诉我的孩子。如果他不相信的话，我就给他看"纪录片"《2012》。

本期个人签名

是"芥末日"。

宇宙人



这期截稿的时间正好撞上了AGS，所以原本4天的展会结果只能去第一天，而且回来后还要死命赶稿。不过能见到传说中的制作人稻船敬二，此行也总算没白费。另外非常感谢SCEC的联系人这两天的接待，因为我路痴的关系给你们添麻烦了，实在不好意思orz。

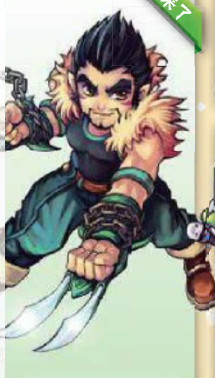
试玩了《灵魂献祭》之后发现这款游戏有很多跟当初想象的不一样，比如看上去虽然很重口，但其实玩起来还是挺过瘾的。只不过我习惯了"C"字手打《MH》，突然要换成右摇杆调视角真不太适应。武器限制使用次数这个设定一开始也觉得很不科学，不过听了稻船的解释之后倒是能理解这样做的目的了。如果能找到人联机的话，还是非常挺值得买一张回来玩玩的。

看到《MH4》的新武器，顿时对这款游戏又产生兴趣了，虽说游戏不知道延期到什么时候了，如果有机会玩的话，到时就决定用新武器开荒了。

本期个人签名

不怕神一样的对手，就怕你躺下的时候把你靠出去然后马上被打趴的队友……

狼来了



【宠物】在这里对打算养狗的朋友说一下，以商业目的养殖的繁殖犬，它们终日被关在笼子里，一年到头就是不停地交配生产，一旦老了、病了、无法生小狗了，狗场主就会将它们遗弃甚至夺取它们的性命，宠物繁殖产业很残忍，所以请以领养代替购买，没有买卖就没有伤害。

【生活】某日淋了一下雨，没有及时换衣服，吹了一下风，得了感冒，没有及时治疗，并发了咽炎，还是没有及时治疗，进一步并发症出胃炎，于是现在天天泡在各种药罐子里，不仅花费了大量的金钱和看病的时间，每天晚上一睡觉就咳嗽，还有几次咳到反胃、呕吐的悲催经历，现在基本啥都不能吃，另外因为咳嗽产生的冲击力，眼睛周围的毛细血管都被撑破了，现在就一个雀斑男的模样。呼吁大家生病了立即上医院就诊，免得像我一样并发出各种麻烦的疾病，苦不堪言。

【工作】临近年底工作就特别忙，满满的工作日程导致年假没有用掉，老编说年假不累积而且到了1月1日后就过期作废，真心悲催啊……

本期个人签名

树袋熊，你也该买我们的杂志了吧。

华尔兹



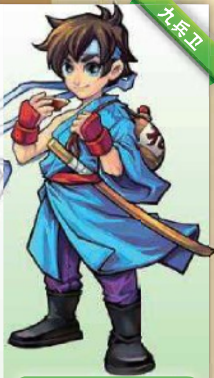
※截稿后准备去看泰囧，据说片子反响不错，也算是对今年宁浩让我有些失望的补偿。不过说实话上一部《人在囧途》真挺一般的，希望这次别雷。徐铮其实是个不错的励志演员，从一开始演的三俗猪八戒到如今自导自演喜剧，能走到今天这一步真是可喜可贺。

※最近被《如龙5》搞到焦头烂额，没日没夜打了好几天，惟有中午的时间看集《嗜血法医》来休息放松一下。《如龙5》这次看得出制作得非常卖力，让人觉得有些用力过猛。可能现如今自己已经有点接受不了这样拖沓的剧情了。

本期个人签名

《少年派》居然没有唱歌跳舞，这肯定要憋死那些印度演员。

九兵卫



【感冒】这期请年假回了趟家，返回编辑部时果然还是没顶住一天内相差20的温差，于是光荣感冒了。不幸的是正好碰上赶制《如龙5》的攻略，流着鼻涕熬夜加班，感觉好久没这样修行了……

【如龙5】言归正传，这次《如龙》的正统续作在内容上似乎已经做到巅峰了，虽然各方面都不赖，但无论是桐生一马还是一直支持过来的玩家都已经显露出疲态。名越稔洋已经把该做的都做尽了，这个系列需要全新的重生。

【社交游戏】《扩散性MA》打了半年终于可以缓一缓了，下一款霸占我手机游戏时间的应该就是《潜龙谍影 社交行动》了，传统大作社交游戏化的趋势越来越明显，不知道这是一件好事还是坏事。

本期个人签名

一年又要过去了……

胜负师



［铂］"达人来了"栏目办了两期，已经有重量级高手主动联系我们了，请留意下期内容。同时也希望各路高手都能到这里来分享自己的故事与心得。

［金］《战神 超凡》多人BETA虽说杀得爽，但也决定暂停一下，把力气留到正式版。本期光盘中有多人模式的介绍，同时在土豆网上我还上传了两段完整的对战视频，觉得没看过瘾的同学可以去看一下，搜"战神 超凡"即可。

［银］在香港游戏展一角看到一家香港游戏杂志在搞讲座，主题是"香港游戏杂志的发展"，不过内容却是把香港的游戏同行都拿出来评头论足，例如"某某杂志的那本美女副刊做得比主刊强！""某某杂志能撑这么久真是奇迹！"最后得出自己的杂志最牛逼的结论，听得我头上冒出一大滴汗，幸好他们没有把UCG也数落一番。

［铜］胜子语录：胜子用积木搭了个小别墅，我问他里面住的是什么人啊？我觉得答案无非是爸爸妈妈爷爷奶奶什么的，结果他的回答是"住着男人和女人。"小伙子真是让我猜不透啊！

本期个人签名

我说自己一年玩了48个PSV游戏，得到最多的回复是"PSV有48个游戏？"

读编交流

小编寄语

铃



生日快到了，因此生日礼物也陆续到达，目前已经到手的有《无间龙头》和《黑色洛城年度版》，超级开心，不过春节前恐怕是没空玩了，先给自己的账号转个坑再说，提醒自己抓紧时间！

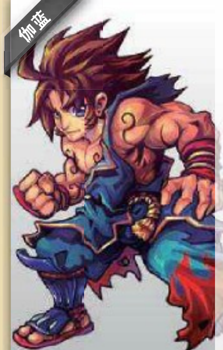
最近PSN+送了不少游戏，特别是之前11月下旬的那次更新，有好多都是PSV上的。因此，本人决定，这次春节回家不准备背PS3，路上还有走亲戚的时候就玩PSV，在家里就打X360，好好玩玩很久没机会接触的Kinect。

因为有各种任务在身，《如龙5 圆梦之人》并没有玩得很透，其实要问我对本作有什么想法，其实我还真说不出来，看到桐生就满足了这种事情我会随便告诉别人吗？在TGS的时候就对本作充满了好印象，现在依旧还是觉得是必玩之作。虽然《如龙5》没空好好打，不过可以用《如龙1&2 高清合集》来解馋，因为PS3专辑上有相应的工作任务。以前就是看了UCG对《如龙》的解析才知晓并喜欢上了这个系列，现在终于有机会参与制作相关内容，顿时有一种圆梦了的感觉。

NOW PLAYING

《无名英雄2》、《杀手47 赦免》、《刺客信条III》、各种《如龙》

伽蓝



所谓的末日过去了，太阳照常升起，大家该干嘛干嘛去，本来我以为大家都将此当作笑谈，直到前两天有个朋友跟我说她远房亲戚给她来电话，让她家人必须信教才能存活，这大概就是新闻说的什么神教吧？不知这种人得知末日没来作何感想？

最近《泰囧》异常火爆，周边电影院更是20分钟就有一场，但想了想还是算了，原因很简单，面对这种喜剧片我总笑不出来……以前不止一次和朋友去看各种喜剧，在他们捧腹的同时我往往在纳闷笑点在哪里，所以往往弄得人家尴尬一场，听人家说笑点低的人容易感到快乐。

自从买了台折叠车代步兼锻炼，同事们经常以此来开各种玩笑Orz，但其实他们也许不知道我最早玩的是攀爬车，不过那已经是好多年前的事了，最近突然很想再买一台重拾激情，虽然随年龄增长，人只会变得越来越不抗摔，但这时再犹豫以后就真不行了啊，能真正随心而行的机会只会越来越少。买，就这！

本期个人签名

一周体验春夏秋冬，衣服很忙

星夜



★天气开启了随机模式之后，春夏秋冬瞬间转换，我终于也中招了。这次发烧头不疼、鼻不塞，就是肚子涨得要命，吃的饭好像都悬在喉咙里。加上牙本来就正在治疗中，真是半点都不想吃饭了。

★自己病了倒是没什么，最可怜的是儿子拉了几天的肚子，都有点脱水了。去医院挂了两天的吊瓶，看到针头从头上插下去，心酸得眼泪都快流下来了。都怪自己做父母的太大意，不够注意卫生，害苦了小宝宝。看到他脸上瘦了一圈，把嗓子都哭哑了，也不像平常那样有精神，真是愧疚得很。带小孩真是不容易，尤其是生病的时候，对大人的心理和身体都是双重考验。

★可能随着年龄的增长，对一切的兴趣都会逐渐减退。现在能真正让我感到由衷开心的，可能只有儿子的笑容。可惜因为这鬼天气加上身体不适，全家出游的构想一直没实现，上次买的野餐布到现在还没用上呢……

本期个人签名

宝宝要健健康康的喔！

稀饭



【游】恰逢年底打折，已和纱迦商量好合购本年度VGA最佳游戏《行尸走肉》，不过为了提前过过瘾，借了已经买下全部五章内容的胜负师的PS3来抢先体验，目前已经开始挺进第三章了。虽然这意味着要把游戏打上两遍，但一来游戏流程不长，二来可以选择不同选项来观看剧情的变化，倒也不算沉闷。不过真心不建议一般玩家这么干，这游戏强调的就是扮演体验，你的选择，只作一次就好，因为这才像是人生啊。

【剧】《绯闻女孩》大结局了，可以一次性补完整部剧，赢了！

【书】本期开始看的小说是《血誓》，内容本身不算特别有趣，倒是包装很别致，伪装成了一个牛皮纸袋，可惜封口的不是蜡而是贴纸，一撕就破，太破坏收藏价值了！

【画】有人能告诉我大暮维人的新漫画连载《Biorg Trinity》到底想说个什么故事啊……就算连载在青年志上这剧情也太意识流了……

NOWPLAYING

《行尸走肉》、《光环》网战

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.12.23-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

在 2012 年即将结束之际，有不少玩家关注的游戏宣布了延期的消息，比如备受关注的《怪物猎人 4》以及在国内颇具人气的《瓦尔哈拉骑士 3》，虽然对于玩家来说期待游戏的延期不是什么好消息，但相信游戏的延期是为了为玩家呈献更好的品质。另外，近日诸如《末日余生》、《灵魂献祭》、《最终幻想 13 闪电归来》等索系独占作品都公布了中文版的消息，说明华语市场越来越受到厂商的重视，这对于广大玩家来说无疑是利好的消息。

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
27 日	幻想生活	ファンタジー - ライフ	Level-5	角色扮演	日版
2013 年 2 月					
7 日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	龙珠英雄 究终极任务	ドラゴンボ - ルヒ - ロ - ズ アルティメットミッション	NBGI	动作冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	动作	美版
7 日	哆啦 A 梦 大雄的秘密道具博物馆	ドラえもん のび太のひみつ道具博物馆	FuRyu	文字冒险	日版
14 日	超级机器人大战 UX	ス - パ - ロボット大战 UX	NBGI	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年夏	怪物猎人 4	动作	2013 年内	真・女神转生Ⅳ	角色扮演
2013 年内	逆转裁判 5	文字冒险	2013 年内	莱顿教授与超文明 A 的遗产	文字冒险
2013 年内	海王	动作冒险			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
31 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 3 月					
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
26 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	UBI	平台动作	美版
2013 年 4 月					
5 日	超凡蜘蛛侠 终极版	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年内	猎天使魔女 2	动作
2013 年内	皮克敏 3	动作	2013 年内	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
17 日	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャ -	NBGI	角色扮演	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	桌面棋牌	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ - ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
31 日	机装猎兵 EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	动作	日版
2013 年 2 月					
7 日	英雄 VS	ヒ - ロ - ズバ - サス	NBGI	动作	日版
14 日	战斗机器人之魂	バトルロボット魂	NBGI	动作	日版
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ~ダ・カ - ポⅢ プラス~	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印	ダンジョントラベラ - ズ 2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	角色扮演	日版
28 日	光明方舟	シャイニング・ア - ク	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソ - ドア - ト・オンライン —インフィニティ・モ - メント—	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
24 日	魔眼凝望	デモンゲイズ	角川 Games	角色扮演	日版
24 日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ - モンピ - ス	Compile Heart	桌面棋牌	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
31 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ~天下を切り裂く光と影~	SystemSoft Alph	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
7 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—	MMV	动作	日版
28 日	忍者龙剑传 Σ2 Plus	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 3 月					
7 日	灵魂献祭	ソウル・サクリファイス	SCE	动作	日版
14 日	命运石之门	STEINS ; GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS ; GATE 比翼恋理のだ - りん	5pb.	文字冒险	日版
20 日	死或生 5 Plus	DEAD OR ALIVE 5 PLUS	Koei Tecmo	格斗	日版
28 日	胧村正	胧村正	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	瓦尔哈拉骑士 3	动作	2013 年春	灵魂献祭（中文版）	动作
2013 年春	心灵传说 R	角色扮演	2013 年内	最终幻想Ⅹ	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演
2013 年内	噬神者	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 特别纯洁版	ドリ－ムクラブ ZERO Special Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
24 日	神明与命运革新的悖论	神様と運命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
29 日	杀手 47 高清合集	Hitman HD Trilogy	Square Enix	动作射击	美版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド —加速の頂点—	NBGI	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD－FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	中文版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティヴ ト－タル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
28 日	超时空要塞 30 连接银河的歌声	マクロス 30 ～银河を系ぐ歌声～	NBGI	动作射击	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
5 日	职业棒球联盟 13	MLB 13: The Show	SCEA	体育	美版
7 日	初音未来 女歌手计划 F	初音ミク － Project DIVA － F	SEGA	音乐	日版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
20 日	海贼无双 2	海贼无双 2	NBGI	动作	日版
26 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
2013 年 5 月					
7 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
7 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作	2013 年春	命运石之门 线性拘束的树状图	文字冒险
2013 年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013 年内	失落的星球 3	动作射击	2013 年内	最终幻想 13 闪电归来（中文版）	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ～ Bitter ～	Boost On	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
5 日	黑帮之城	Omerta: City of Gangsters	Kalypso	模拟经营	美版
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD－FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	中文版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	中文版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版

其他期待游戏

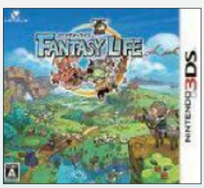
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作
2013 年春	命运石之门 线性拘束的树状图	文字冒险			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
8 日	我们歌唱 80 年代	We Sing: 80s	Nordic Games Publishing	音乐	美版

12.27 幻想生活

3DS 角色扮演 ■Level-5 ■无对应周边 推荐度 B



年末的新作并不是很多，而 Level-5 的《幻想生活》则是值得关注的其中一部作品。这是一款风格极为清新的日式 RPG，游戏的最大特色是提供了各种各样丰富的职业供玩家体验，从士兵到工匠，从猎人到魔法师，不同的职业意味着截然不同的生活，自由度极高的系统可以让玩家选择自己所喜爱的冒险方式，这也是 L5 作品的惯有的特色。而剧情方面，童话般的角色共同营造了一个充满幻想色彩的故事，跌宕起伏的情节引人入胜。习惯了大作的玩家，不妨通过本作来洗涤一下心灵，相信别有一番特别的体会。

1.15 鬼泣 DMC

攻略预定

多机种 动作 ■Capcom ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



本作虽然是系列的正统续作，但除了经典的角色名称得以沿用，如但丁、维吉尔等，游戏的世界观与前面 4 部作品完全没有任何的联系，故事发生在一个名为 Limbo City 的恶魔国度，玩家需要操控新生的但丁与恶魔之王派出来追杀自己的怪物们战斗，并在女主角凯特的帮助下于现实和虚幻中穿梭。由于本作的制作班底是当年先后开发过《天剑》以及《奴役》的忍者理论小组，所以游戏中的武器系统等要素都有着似曾相识的感觉，试玩版的优秀表现得到了玩家们的一致认同，正式版的表现令人期待。

1.31 瓦尔哈拉骑士 3

PSV 动作角色扮演 ■MMV ■无对应周边 推荐度 B



在 PSP 初期让广大玩家能合作破关的联机佳作《瓦尔哈拉骑士》最新作将于 2013 年 1 月 31 日和各位见面了，作为一款内容颇丰的 A・RPG 游戏，系列在 PSP 平台发售上的两部作品都取得了还算不错的评价。而这次，玩家将作为一名密探，以反逆罪为由进入“监狱之城”中，去寻找传说中大犯罪者所遗留的宝藏。本次玩家能进行 7VS7 的战斗，相信场面一定更加刺激和壮观。而在探险途中，玩家还要与居民们建立关系，亦或是一次次地投身于任务之中，一切行为都会改变玩家的命运。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

敲下这段栏目前言的时候，已经是公元2012年12月23日的下午了。窗外阳光明媚，虽然气温不算高，但南国特有的各种四季常青的植物，还是渲染出一派欣欣向荣的景象。没错，我们在2012世界末日的浩劫中逃出生天了！那么，各位赶紧踏实创作，多多投稿吧！另外，12月评选获奖名单及2013年1月候选作品资料，请参阅第122页“一刀有话说 特别版 Vol.68”。各位拿到杂志时1月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！



北京·芸宁Cindy

看了本期“游戏姬”的读者可能对“绘画全能女战士”芸宁MM佩服得五体投地了吧？别急，左图这幅威武帅气的《林教头》也是她的作品，和前面看到的那些，画风又不一样了吧？

广州·sky

不知道大伙儿对sky同学去年那幅拿下月度冠军的龙年贺图《辰》是否还有印象，癸巳蛇年的脚步临近了，她又绘制了贺图，萌系路线的小妹子很是可爱，但头上盘的这个写实风的蛇就……



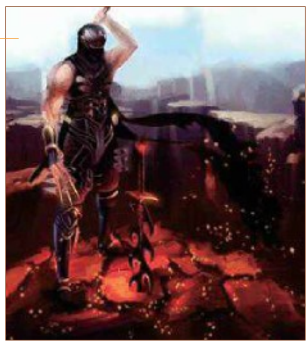


抚顺·王鑫

罕见的3D建模作品，第一眼看到时还以为是拍的虎叔模型照片呢。光影的处理非常精妙，肌肤的光泽与服饰的褶皱也同样是栩栩如生，堪称佳作。

沈阳·olivierse

拔黑龙丸是《忍龙∑》的经典场景，右图再现得不错，人物刻画较细腻，而背景充满粗粝的感觉，这种对比使作品重点突出，光影也是作品亮点之一，不过这爪子是怎么回事？







南宁·神月

我们的老朋友，擅长绘制Tony风美少女的神月同学声称最近在改风格，结果发来的作品是左图这样的……把初音画得如此之“二”，是要闹哪样啊？

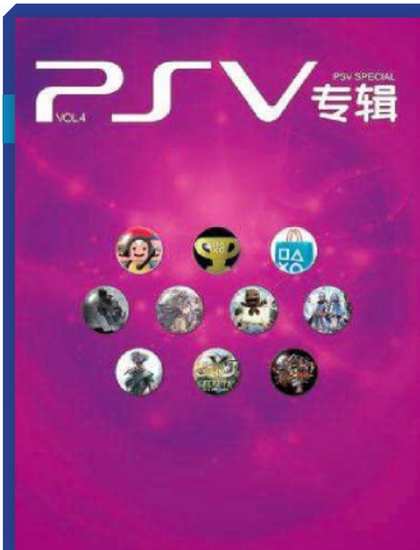
成都·米思

米思老师是一位经常给国产网游、页游等作品提供人设的画师，鉴于这类游戏的口碑，本刀实在吃不准右图这样的作品算不算纯原创，但视觉效果一流是肯定的（稀饭：不能同意更多！）

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


誓要榨干本世代主机最后潜能!
官方中文版2月19日,同步上市!
CELL
孤岛危机 3



PSV专辑 Vol.4

大16开208页+影像DVD光盘｜实用与收藏兼备的PSV权威专辑

既然世界末日没有到来，就让我们迎接PSV新一年吧。由《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编倾力制作的PSV专辑Vol.4，将是有史以来收录攻略数目最多的一辑，超过20款游戏的实用攻略，带给PSV玩家的是一本完美的PSV游戏白金宝典。当然还少不了以往的DLC天国、新作推介以及专题企划，更有各服PSN+的详细指南，让各位充分体验PSV的活力之美。

– 收录攻略包括 –

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2
伊苏 塞尔塞塔的树海｜刺客信条III 自由使命
使命召唤 黑色行动 解密

小小大星球｜街头霸王对铁拳
索尼全明星大乱斗｜信长之野望 天道 威力加强版｜DJMax 旋风 曲调
纸盒战机W｜涂鸦小子｜FIFA13｜间谍猎手
维京海盗大战｜世界拉力锦标赛3
极品飞车 新·最高通缉｜火箭鸟 铁汉雄鸡｜灾厄 重生
初音未来 女歌手计划f

1月上旬 全国上市

X360专辑 Vol.20

大16开224页+DVD光盘｜冬季凯旋号

X360再次赢得冬季商战，可喜可贺！全新一辑的《X360专辑》将在本次商战立下汗马功劳的8款大作一网打尽，地图式详尽攻略包你满意，《刺客信条Ⅲ》更有中英文双语攻略，不容错过！卷首特集、特别策划持续给力，“下载游戏乐园”、“DLC补完计划”、“成就集中赢”精锐出击，“劲作前瞻”一网打尽明年诸多强作。身为X360玩家的你，有了本书就可以安心过年啦！

– 典藏级攻略阵容 –

光环4｜COD 黑暗行动II｜死或生5
刺客信条III｜边境之地2｜冤罪杀机｜FIFA 13
极限竞速 地平线

– 卷首特集 –

展望2013：世代交替，巨作阅兵

– 特别策划 –

彼得·莫利纽的失落世界
神鬼寓言与Milo之死

– 光盘收录 –

新作影像、精彩壁纸、X360游戏视频攻略、最新游戏升级文件

已上市 各地报刊亭销售中



模魂志 Vol.75

大16开192页+DVD



一年一度的特刊即将登场！本辑页数追增至192页，并随刊附送 v 高达风格实用环保购物袋。本辑特别企划乃一年一度的主流拼装模型年鉴，将收录BANDAI以及寿屋在2012年间所推出的模型信息，并针对各款进行点评，为大家的新年购物计划提供参考。星影油漆作为国产油漆的新力军而受到玩家重视，本辑将结合视频为您展示星影新款金属色以及保护漆的具体使用与效果范例。必不可少的当然还有新款美少女人形展示，以及潮流玩具新品实物点评，更多精彩内容等待您的发掘。

已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP Vol.196

全彩大32开288页内文+DVD影像光盘+精美赠品



本辑是《掌机王SP》改版为双旬刊后的第一辑，为广大读者奉上精彩内容和实用赠品。本次卷首特报为神游iQue 3DS XL评测，新增栏目“强作袭来”将以当期的大作为核心，献上其详实的攻略乃至周边内容。本辑强作袭来的主题是《雷顿教授对逆转裁判》，除了游戏的流程和解谜攻略外，另有制作人超详细访谈和《雷顿教授》与《逆转裁判》的双系列回顾，让读者温故知新，一次看个爽。除此之外还有《终极军团》、《特特莉的工作室》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》、《纸片马里奥 超级贴纸》等四款大作的攻略，另有精彩专题带领玩家回顾八年来的掌机年末商战、特稿《笑容创造企业——任天堂的哲学》以及全新专栏“动森村委会”、“数码酷”，带给您一本前所未见的全新《掌机王SP》！本辑赠品为《纸片马里奥 超级贴纸》卡套。

已上市 各地报刊亭销售中